MyApple magazyn

7

Nr 7/2016(21)
ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl

Tim Cook czy Steve Jobs?



MyApple magazyn

Nr 7/2016(21)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska,
Michał Masłowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Światły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout i skład:
Radek Szwarc, Adrian Urbanek, Jasiek Sitek - ideeconcept.pl

Aplikacja iOS:
Michał Gapiński

Okładka:
Steve Cook vs Tim Jobs - Radek Szwarc

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.



Spis treści

Sierpień i październik spinają w historii Apple okres poważnych przemian związanych ze zmianą na stanowisku CEO firmy i śmiercią Steve'a Jobsa. Pięć lat od objęcia steru w Apple i pięć lat od śmierci współzałożyciela firmy, jej niekwestionowanego lidera i guru technologicznego świata - dla Tima Cooka to z pewnością gorzko-słodka rocznica.

O tym, kim był i jaki był Steve Jobs, napisano kilka bardzo dobrych książek, jak choćby jego oficjalna biografia autorstwa Waltera Isaacsona czy „Droga Steve'a Jobsa", autorstwa Brenta Schlendera i Ricka Tetzeliego, będąca analizą jego rozwoju. O Timie Cooku też wielokrotnie pisaliśmy na łamach MyApple. Zamiast not biograficznych w bieżącym numerze MyApple Magazynu znajdziecie porównanie obu panów z punktu widzenia inwestora giełdowego, czyli Michała Masłowskiego.

Oczywiście znajdziecie w nim także coś na temat nowości zaprezentowanych zarówno przez Apple, jak i konkurencję.

W imieniu całej redakcji życzę przyjemnej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Tim Cook czy Steve Jobs?
Różnice z punktu widzenia inwestora ____ 4

Jubileusz iPhone'a
czy Jonathan Ive mu podoła? ____ 9

Stań
w kolejce po iPhone'a ____ 12

Nuda, panie.
Nuda ____ 15

Kawał historii
nieistniejącego produktu ____ 18

Auxy
minimalistyczne aplikacje muzyczne ____ 21

Nie snapujesz, nie żyjesz,
a może już dawno jesteś trupem? ____ 26

No to Podo
Fotografia mobilna ____ 29

IFA
podsumowanie ____ 34

Computer 94 – Kolonia,
czyli nadzieja umiera ostatnia ____ 38

Na naukę
nigdy nie jest za późno ____ 41

Tim Cook czy Steve Jobs?

Różnice z punktu widzenia inwestora giełdowego

Michał Masłowski

Właśnie minęło 5 lat, odkąd Tim Cook został prezesem zarządu Apple. W październiku z kolei minie 5 lat od śmierci Steve'a Jobsa. Takie okrągłe rocznice sprzyjają różnorakim podsumowaniom i porównaniom obydwu jakże wyrazistych postaci świata nowoczesnych technologii.

Połowa mediów z całego świata przy tej okazji wyprodukowała tonę argumentów, dlaczego Tim Cook jest lepszym prezesem niż Steve Jobs. Druga połowa z kolei argumentowała, że w zasadzie to Apple jest skończone, bo spółka nie poradzi sobie bez Jobsa.

> Od 2012 roku Apple wydało na buy-back aż 127 miliardów dolarów i przeznaczyło na dywidendę blisko 45 miliardów. Do 2018 roku zamierza wydać na ten program zwrotu pieniędzy od akcjonariuszy łącznie aż 250 miliardów dolarów.

Nic dziwnego, każdemu użytkownikowi sprzętu Apple tamtego pamiętnego października 2011 roku zadrżało serce i każdy z nas, każdy fan marki, zadał sobie pytanie: Czy to już koniec? Czy Apple będzie nas w stanie w przyszłości jeszcze czymkolwiek zaskoczyć? Czy będzie w stanie bez największego wizjonera w historii przemysłu technologicznego pokazać choć jeszcze jeden przełomowy produkt? A może w ogóle zaraz zbankrutuje i przyjdzie nam wszystkim przesiąść się z powrotem na Windowsa? Ręka do góry, kto nie zadał sobie takich pytań! Dziękuję, nie widzę!

Kto jest najlepszym prezesem?

Ten co najwięcej płaci!

A wiecie, jakie pytanie zadali sobie inwestorzy giełdowi? Zgoła odmienne. Co z moimi pieniędzmi zainwestowanymi w akcje Apple? Czy są bezpieczne? I czy hossa na akcjach Apple będzie trwać dalej? Inwestorzy giełdowi chcą zarabiać pieniądze, a czy tych pieniędzy będzie im dostarczał Jobs, Cook, czy ktokolwiek, kto będzie następnym prezesem Apple, ma drugorzędne znaczenie.

Wiecie, jak amerykańscy inwestorzy giełdowi patrzą na Apple? Tylko uwaga - nie fani marki, ale tacy zwykli, użytkownicy powiedzmy telefonów Samsunga i laptopów HP. Nie patrzą na to, kto jest prezesem (no dobra, przesadziłem trochę, patrzą), ani na to, czy nowy iPhone ma złącze mini jack, czy go nie ma, nie patrzą także na to, czy nowy Apple Watch ma GPS-a, ani na inne techniczne specyfikacje, nad którymi rozwodzą się wszystkie technologiczne portale świata, o każdej nowince od Apple zawsze piszące „za Jobsa to by nie przeszło". Inwestorzy patrzą na to, ile ta spółka ma przychodów, jaka jest dynamika tych przychodów, jaką Apple osiąga marżę na sprzedaży swoich produktów i w końcu ile ma zysku. Patrzą na to, czy spółka ma zdolność do systematycznego generowania gotówki i czy stopa dywidendy jest na satysfakcjonującym poziomie. Tak naprawdę dolary zarobione na inwestycji w Apple smakują tak samo jak dolary zarobione na jakiejkolwiek innej inwestycji. Nie ma tu żadnej magii.

Mało tego, przez inwestorów giełdowych, w szczególności tych nastawionych na otrzymywanie dywidendy, Apple jest postrzegane jako producent... gotówki. Nie iPhone'ów, nie iPadów, nie Maców, tylko czystego żywego *cashu*, który co kwartał trafia na ich konto w formie wypłacanej dywidendy. Bardzo skrajnie na to patrząc, to czy tę dywidendę wypłaca Apple, czy jakaś inna giełdowa spółka, dająca przewidywalne przepływy pieniężne, nie ma specjalnego znaczenia. *Cash is king*. A nie jakieś tam iPhone'y, Maki czy inne Apple Watche.

Czy inwestorzy giełdowi oglądają słynne prezentacje Apple? Po powyższej argumentacji

można by domniemywać, że nie, skoro interesują ich tylko słupki w sprawozdaniach kwartalnych. Owszem oglądają. Ale bardziej patrzą na to z takiego punktu widzenia, czy nowy iPhone (czy jakikolwiek inny produkt) jest na tyle dobry, żeby znowu się sprzedać w jakiejś oszałamiającej ilości i przynieść spółce górę pieniędzy, która przełoży się na wysoką dywidendę. Zresztą właśnie pod takim kątem przepytuje się analityków z Wall Street tuż przed i tuż po premierach kolejnych produktów Apple, iPhone'a w szczególności, bo ten przynosi najwięcej przychodów.

> Nie byłoby takiego Apple jak dzisiaj, gdyby nie zegarmistrzowska precyzja działania Cooka. Z drugiej strony, nie byłoby Tima Cooka w Apple, gdyby nie Steve Jobs, który w 1998 roku sprowadził go do firmy.

Fabryka pieniędzy

Jak to się ma do porównania Jobs vs Cook? Ma się tak, że im bardziej Apple rosło w siłę, im było większą firmą, im ta machina była bardziej rozpędzona, tym to duchowe przewodnictwo Jobsa miało coraz mniejsze znaczenie. Zresztą nie oszukujmy się, Cook dużo wcześniej niż od 2011 roku kierował Apple. Jobs, to prawda, stał na czele spółki. Był jej twarzą. Akceptował lub nie kolejne produkty. W końcu prowadził słynne prezentacje. Ale to Tim Cook pokazał, jak prawidłowo wyciskać dolary z kolejnych produktów Apple. Bez Cooka Apple zarabiałoby połowę tego, co dzisiaj zarabia.

Patrząc z takiego, niezwykle brutalnego, finansowego punktu widzenia, kluczem do sukcesów Apple jest Tim Cook. To on stworzył ten niezwykle precyzyjnie działający mechanizm do drukowania pieniędzy, jakim dzisiaj jest spółka Apple. Marża brutto uzyskiwana przez spółkę waha się w okolicach 38-40%, co jak na spółkę produkcyjną (a nie usługową) jest niewyobrażalnym wręcz osiągnięciem. To wszystko zasługa Cooka, który potrafi oszczędzać dolary na każdym etapie procesu produkcyjnego wszystkich urządzeń Apple. Jest on również nazywany arcymistrzem logistyki. Do niego należy także znane powiedzenie, że „magazyn to dzieło Szatana". Kiedy przyszedł do Apple w 1998 roku, produkty w magazynach Apple zalegały po 2 miesiące. Dzisiaj są tam maksymalnie 2 dni. To jest dokładnie to, czego oczekują akcjonariusze spółki – wysokiej, powtarzalnej i przewidywalnej zyskowności.

Dywidenda

Chciałbym jeszcze skomentować podejście obydwu prezesów Apple – Jobsa i Cooka - do rynku kapitałowego, do akcjonariuszy spółki. Steve Jobs znany był z tego, że był wielkim przeciwnikiem wypłacania przez Apple dywidendy. Apple po raz pierwszy płaciło dywidendę w latach 1987-1995, a więc wówczas, gdy Jobsa w spółce nie było. Natychmiast po jego powrocie dywidenda została cofnięta, ale to akurat było zrozumiałe. Apple popadło wówczas w ogromne tarapaty finansowe i o dalszym dzieleniu się zyskiem z akcjonariuszami nie było mowy. To wówczas zaczęła się także niewiarygodna historia powrotu Apple na szczyt. To wtedy także objawił się geniusz Steve'a Jobsa, który kilkoma zręcznymi ruchami, ograniczeniem portfolio produktów, skierował Apple znowu na ścieżkę wzrostową. Śmiem jednak twierdzić, że jednym z kluczy do sukcesu było sprowadzenie w 1998 roku do firmy Tima Cooka.

Wróćmy jednak do dywidendy. To, że przez kolejne kilka lat Apple jej nie płaciło, było zrozumiałe. Spółka potrzebowała czasu na odbudowanie pozycji, na wyjście z kryzysu. Ale mniej więcej od 2004-2005 roku, kiedy „rozpędziła" się sprzedaż iPoda – przełomowego produktu w historii spółki, a Apple znowu zaczęło być potęgą finansową, nic na przeszkodzie do wypłaty dywidendy już nie stało. Nic oprócz Steve'a Jobsa. To wówczas rozpoczęła się budowa gigantycznych zasobów finansowych spółki, które dzisiaj sięgają około 230 miliardów dolarów (dla równowagi należy dodać, że Apple posiada także zadłużenie w wysokości 85 miliardów dolarów).

Spółka budowała ten kapitał - uparcie odmawiając odpowiedzi, na co zostanie on wykorzystany - aż do śmierci Steve'a Jobsa. Jobs umarł w październiku 2011 roku. Rok później, w sierpniu, już pod rządami Cooka, Apple zapłaciło pierwszą dywidendę, którą płaci co kwartał, kilkakrotnie ją zwiększając, aż do dzisiaj. Oprócz dywidendy Apple prowadzi także regularny buy-back (skup akcji własnych), co także jest niezwykle pozytywnym czynnikiem z punktu widzenia inwestorów.

Od 2012 roku Apple wydało na buy-back aż 127 miliardów dolarów i przeznaczyło na dywidendę blisko 45 miliardów. Do 2018 roku zamierza wydać na ten program zwrotu pieniędzy od akcjonariuszy łącznie aż 250 miliardów dolarów. Jest to największy tego typu program w historii światowych finansów.

Gdy Steve Jobs umarł, akcje Apple, po kilkuletniej hossie, pod koniec 2011 roku kosztowały mniej więcej 50-60 dolarów (z uwzględnienie splitu 7:1 z połowy 2014 roku). Dzisiaj kosztują 113 dolarów, a w międzyczasie Apple zapłaciło 16 razy kwartalną dywidendę.

Nie ulega wątpliwości, że z punktu widzenia akcjonariuszy spółki to Cook robi lepszą robotę. Zarobili oni przez ostatnie lata krocie na wzroście wartości spółki, dostali także sporo pieniędzy w formie dywidendy. Równolegle prowadzony buy-back daje nadzieję na większą dywidendę w przyszłości. Po prostu bajka.

Ale... Tak, zawsze jest jakieś „ale". Zwolennicy tego, co robił Jobs, powiedzą, że bez wizjonera, który w przeciągu kilku lat może wymyślić kolejny przełomowy produkt w historii tej firmy, nawet taki arcymistrz logistyki jak Cook nie podoła zadaniu. Ile razy przecież można tego samego iPhone'a przemalowywać (ostatnio z Rose Gold na Jet Black) i sprzedawać jako nowego? No właśnie. Tu i teraz na to pytanie z pewnością nie uda się odpowiedzieć.

Idealne dodatnie sprzężenie zwrotne

Zawsze ciężko powiedzieć, kto jest lepszym prezesem – wizjoner, sprzedawca, marketingowiec, ale trochę szaleniec, czy poukładany do bólu logistyk, finansista, specjalista od optymalizacji wszelakich procesów wewnątrz firmy. Ten pierwszy dał impuls, wystrzelił z armaty, ale sukces niemalże w całości wypracował w codziennej mozolnej pracy ten drugi. Nie ulega wątpliwości, że z punktu widzenia akcjonariuszy lepszy jest Cook. Ale (znowu jakieś „ale") czy Cook dostałby tę szansę od losu i mógłby wybudować najpotężniejszą spółkę w historii, gdyby nie to „dotknięcie Boga" Steve'a Jobsa, który najpierw założył tę spółkę z niczego, w garażu, a pod koniec lat 90. wyprowadził ją niemalże z pewnego bankructwa?

Nie byłoby takiego Apple jak dzisiaj, gdyby nie zegarmistrzowska precyzja działania Cooka. Z drugiej strony, nie byłoby Tima Cooka w Apple, gdyby nie Steve Jobs, który w 1998 roku sprowadził go do firmy. Perfekcyjna zależność, wspaniała symbioza, której efektów wszyscy doświadczamy - mimo braku Steve'a Jobsa - do dzisiaj.

Ilustracja: archiwum Redakcji

komentuj



Pokonaj STWORA

Uratuj oczko Kuby

Wesprzyj

jego walkę
z rakiem

Fundacja Pomocy Dzieciom
i Osobom Chorym “Kawałek Nieba”

31 1090 2835 0000 0001 2173 1374

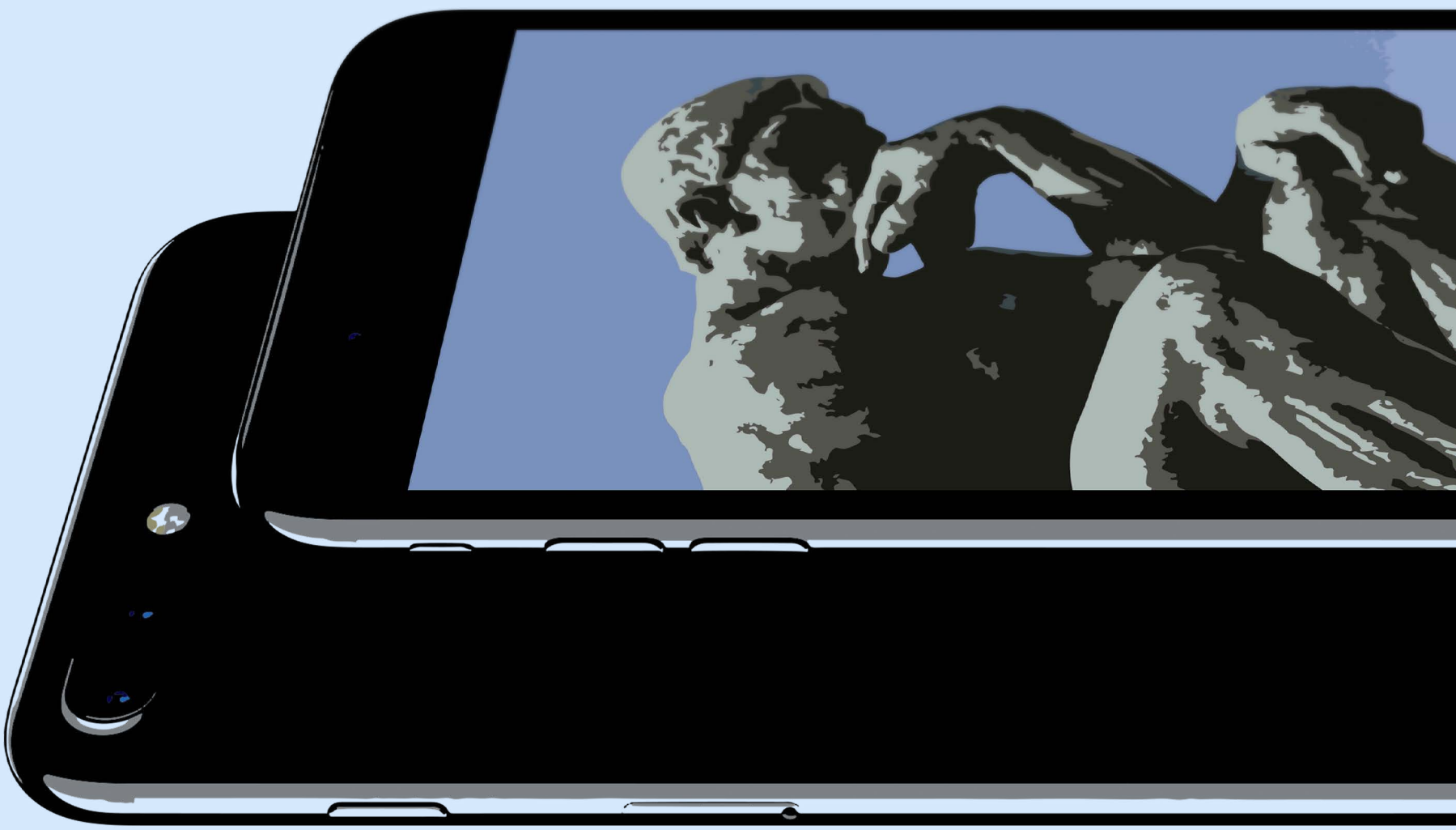
Tytułem: “635 pomoc dla Kubusia Zarębskiego”

PokonajStwora.pl

Jubileusz iPhone'a

czy Jonathan Ive mu podoła?

Max Pijanowski



Rok 1994, dziesiąte urodziny komputera Macintosh, Apple wypuszcza specjalną limitowaną wersję PowerBooka 170 w białej obudowie. Rok 1997, dla uczczenia dwudziestolecia firmy Apple postanawia zaprezentować kolejną jubileuszową wersję komputera - „Twentieth Anniversary Macintosh". Rok 2016, czterdziestolecie firmy, na jednym z masztów przy Infinite Loop 1 pojawia się piracka flaga będąca nawiązaniem do czasów, kiedy zespół Steve'a Jobsa pracował nad projektem pierwszego Macintosha. Czy było coś ponadto, nowe urządzenie? Użytkownicy serwisu Apple Music zostali uraczeni listą 40 piosenek na czterdziestolecie firmy, ale niczym więcej. W przyszłym roku minie 10 lat od momentu zaprezentowania pierwszej wersji iPhone'a. Czy możemy zatem spodziewać się czegoś wyjątkowego?

W 2017 roku producent najprawdopodobniej zdecyduje się na „przeskoczenie” litery „S” w nazwie swoich urządzeń i na rynek trafi od razu model oznaczony numerem 8. Nie jednak jego nazewnictwo jest tutaj najważniejsze, a to, czym będzie on dysponował i jak będzie wyglądał. Według plotek nowy iPhone doczeka się gruntownych zmian.

O wspomnianych jubileuszowych komputerach mogliście już przeczytać na łamach MyApple Magazynu w tekście Jaromira „Cudo z odzysku, czyli Spartacus: Mac na 20-lecie Apple”, dlatego nie ma sensu, abym opisywał je teraz ponownie. Biała wersja obudowy w przypadku pierwszego modelu nie była może czymś wyjątkowym, jednak z całą pewnością można tak nazwać futurystyczną edycję Macintosha z 1997 roku. Komputer ten był jednym z pierwszych „dużych projektów” Jonathana Ive’a, dowodem jego umiejętności w tym aspekcie, ucieleśnieniem jego wizjonerstwa, czy jak ktoś woli, nadprzyrodzonej umiejętności przewidywania przyszłości. Niestety, czas upływa nieubłaganie, dla sir Jonathana również. Gdy projektował jubileuszowego Maca, miał 30 lat, w przyszłym roku skończy 50 i nie jest to już ten sam projektant co 20, 10 czy nawet 5 lat temu. W mojej opinii pan Ive się już zawodowo wypalił. Dowody? Podoba się wam Apple Watch, a może stacja dokująca dla tego zegarka? Obudowa dla iPhone’a z dodatkową baterią czy bryła smartfonów niezmieniana od trzech lat? Oczywiście można powiedzieć, że pierwsze trzy modele iPhone’a też wyglądały identycznie, ale w ostatnich latach ta identyczność, czy raczej powtarzalność urządzeń Apple, się nasila.

Ostatnimi ciekawymi projektami Apple były iPhone’y 5 zaprezentowane w 2012 roku i komputery Mac Pro z 2013 roku. Nowy 4-calowy iPhone zyskał dużą grupę zwolenników, bardzo dobrze, jest popyt, jest podaż, choć może w przypadku Apple bardziej pasowałoby określenie „jest podaż, jest popyt”. Użytkownicy są zadowoleni ze specyfikacji modelu SE, jego wymiarów i wyglądu, ponownie to bardzo dobrze, jednak jest to ta sama obudowa, którą znamy już z modeli zaprezentowanych w 2012 i 2013 roku. Owszem, bardzo udana, ale mamy rok 2016 i od pana wizjonera Jonathana można byłoby oczekiwać czegoś więcej, może kolejnego udanego projektu? Tymczasem główny designer urządzeń Apple śpi. Szczytem jego pomysłowości są obecnie takie projekty jak żółty iPad Pro, niebieski skórzany SmartCover i pomarańczowy futerał dla Apple Pencil na potrzeby aukcji charytatywnej, a szczytem odwagi mysz Magic Mouse 2, różniąca się od poprzedniczki nieprzemyślanym umiejscowieniem portu ładowania pod urządzeniem, czy pozbawienie iPhone’ów 7 złącza mini jack. Jeżeli jesteśmy już przy najnowszej generacji smartfonów Apple, to nie sposób pominąć ich nowych wersji kolorystycznych - matowo-czarnej i Jet Black vel Onyx vel „pójdźmy na rękę FBI i ułatwmy ściąganie odcisków palców podejrzanych”. To prawdziwy „amazing” made by Jonathan Ive, dowód na to, że jednak coś tam jeszcze robi w swoim studiu projektowym, odnoszę jednak wrażenie, że po wymyśleniu wersji matowej pomysły mu się skończyły i w poszukiwaniu nowych obracał iPhone’a w rękach tak długo, aż ten sam się wypolerował i powstało kolejne „wow” okraszone brytyjskim akcentem.

Czego zatem możemy się spodziewać w przyszłym roku, w jubileuszowym roku iPhone’a? Do premiery kolejnej generacji smartfonów

Apple pozostał jeszcze rok, ale plotki na ich temat docierają do nas już od pewnego czasu. W 2017 roku producent najprawdopodobniej zdecyduje się na „przeskoczenie" litery „S" w nazwie swoich urządzeń i na rynek trafi od razu model oznaczony numerem 8. Nie jednak jego nazewnictwo jest tutaj najważniejsze, a to, czym będzie on dysponował i jak będzie wyglądał. Według plotek nowy iPhone doczeka się gruntownych zmian. Miałby on rzekomo dysponować zakrzywionym ekranem AMOLED, który pokrywałby całą przednią część urządzenia, zostałby pozbawiony przycisku Home, dysponowałby skanerem tęczówki oka, jego ładowanie odbywałoby się indukcyjnie, a obudowa urządzenia zostałaby wykonana ze szkła. Czy okaże się to prawdą? Myślę, że tak, jednak sytuacja będzie trochę przypominać stary żart o tym, że na Placu Czerwonym w Moskwie rozdają samochody - nie samochody, ale rowery i nie rozdają, tylko ukradli. Smartfony Apple w 2017 roku z całą pewnością doczekają się szeregu zmian w specyfikacji i wyglądzie. Może będą to nawet szklane obudowy lub chociaż aluminiowe w kolorze matowym białym oraz Jet White, ekrany o większej gęstości pikseli - Retina QHD, ale nie oczekiwałbym np. rezygnacji z dopiero co wprowadzonego nowego przycisku Home czy ekranów w technologii AMOLED.

> Będzie jubileuszowy, będzie innowacyjny à la Apple, będzie zapowiedzią tego, czego można oczekiwać w kolejnych latach, pozwoli Apple na osiągnięcie zysku, ponieważ będzie odpowiednio drogi, i jeszcze jedno: odpowie na pytanie, czy Jonathan Ive jest nadal kreatywny

Gdzie zatem pojawią się domniemane nowości? W nowym trzecim modelu iPhone'a, w modelu Pro lub Edition, na którego zaprojektowanie Jonathan Ive użyje pozostałości swej dawnej kreatywności. Część informacji analityków dotyczących przyszłorocznych modeli mówi o możliwości pojawienia się nowego 5,8-calowego iPhone'a. Dotychczas jego większe wersje cieszyły się mniejszym zainteresowaniem klientów niż model 4,7-calowy, a sytuacja ta uległa zmianie dopiero po premierze iPhone'a 7 Plus. Firma Apple jest nastawiona przede wszystkim na zysk, a jej ostatnie dość asekuracyjne działania nie przemawiają za tym, że producent w przyszłym roku zdecyduje się na całkowitą rewolucję. Dlatego uważam, że nowe, zmienione tylko częściowo modele 4,7- i 5,5-calowe pojawią się w ofercie także w 2017 roku. Wystarczy, że do kotła w Cupertino wrzucą porcję „amazingu", szczyptę magii doprawioną talentem krasomówczym i klienci tak czy inaczej je kupią. A nowy, ceramiczny, z zakrzywionym ekranem AMOLED, pozbawiony przycisku Home i słuchawkami AirPods w zestawie iPhone Pro? Będzie jubileuszowy, będzie innowacyjny à la Apple, będzie zapowiedzią tego, czego można oczekiwać w kolejnych latach, pozwoli Apple na osiągnięcie zysku, ponieważ będzie odpowiednio drogi, i jeszcze jedno: odpowie na pytanie, czy Jonathan Ive jest nadal kreatywny, czy może firma powinna się już rozglądać za nowym projektantem.

komentuj

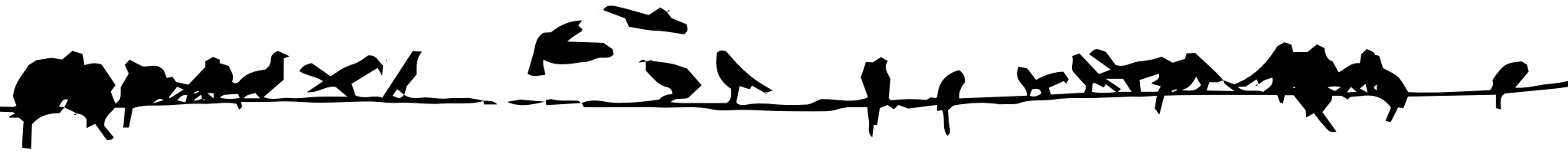
Ilustracje: archiwum Redakcji

Stań w kolejce po iPhone'a

Patryk Wikaliński



7 września 2016 roku Tim Cook wkroczył na scenę i wraz z zespołem Apple zaprezentował światu nowy model iPhone'a. Ten olśniewający telefon, który zyskał mocniejsze podzespoły, świeższy wygląd dzięki dwóm zupełnie nowym czarnym kolorom, wodoodporność czy chociażby przeprojektowany przycisk „Home", niemal od razu stał się hitem i tym samym gorącym celem zakupowym na całym świecie. Każda premiera produktów Apple, a w szczególności iPhone'a, ma w sobie odrobinę magii i szaleństwa. Pod firmowymi sklepami tworzą się kolejki, zbiera się społeczność, nie tylko po to, by wspólnie czekać oraz wymieniać się doświadczeniami, ale także podzielać jedną pasję. Zakupowy szał ma jednak swoją drugą stronę. Ciemniejszą i czasem mogącą powodować frustrację.



Apple cały czas stara się spełniać oczekiwania konsumentów na całym świecie i bacznie rozszerza listę krajów, które uczestniczą w rychłej premierze urządzenia. Jeszcze nie tak dawno w Polsce, żeby doczekać się na nowy model iPhone'a, trzeba było mieć anielską cierpliwość. Dwu, a nawet trzymiesięczne opóźnienia były spowodowane chęcią zaspokojenia rynków, w których ten popularny telefon sprzedawał się najlepiej.

iPhone 7 podczas swojej premiery sprzedawał się w gigantycznych ilościach. Tak dużych, że już po godzinie od chwili uruchomienia strony internetowej z możliwością składania zamówień były dostępne tylko najdroższe warianty urządzenia. Im dłużej potencjalny kupujący zastanawiał się nad modelem, kolorem oraz wielkością wbudowanej pamięci telefonu, tym bardziej wydłużał się czas oczekiwania na nowego iPhone'a. Onyks przez swoją przepiękną barwę i skomplikowany proces technologiczny wykonania rozszedł się w mgnieniu oka. Do tego stopnia, że urządzenie z tym oryginalnym kolorem początkowo nie zostało wystawione na ekspozycję niektórych salonów Apple Store. Ba! Nie było go nawet na stanie firmowych sklepów. Zapasy Apple zaczęły się kurczyć, a czas oczekiwania na dostawę wzrósł do poziomu 3-5 tygodni.

Potencjalny konsument, który chciałby się zaopatrzyć w nowego iPhone'a w konkretnym kolorze oraz rozmiarze podczas jego debiutu, zmęczy się długim oczekiwaniem. Mało to komfortowe. Oczywiście Apple z premiery na premierę stara się produkować coraz więcej urządzeń, organizuje w swoich salonach specjalne odbiory osobiste umawiane na konkretną godzinę, dodatkowo ograniczając je terytorialnie do danego państwa, ale i tak jesteśmy obserwatorami sytuacji, w której iPhone podczas początkowej fazy sprzedaży jest towarem trudno dostępnym. Apple dba o komfort obsługi i bezpieczeństwo odbioru. Jednak, żeby tego zaznać, trzeba mieć odrobinę szczęścia i sprawności w szybkim zamawianiu urządzenia na stronie internetowej firmy.

Oczywiście nie należy zapominać, że zaistniała sytuacja jest o wiele bardziej złożona. Apple cały czas stara się spełniać oczekiwania konsumentów na całym świecie i bacznie rozszerza listę krajów, które uczestniczą w ry-

chłej premierze urządzenia. Jeszcze nie tak dawno w Polsce, żeby doczekać się na nowy model iPhone'a, trzeba było mieć anielską cierpliwość. Dwu, a nawet trzymiesięczne opóźnienia były spowodowane chęcią zaspokojenia rynków, w których ten popularny telefon sprzedawał się najlepiej. Dla porównania stan na dziś jest o wiele bardziej obiecujący. Polska obecnie znajduje się w „drugim koszyku", a premiera iPhone'a 7 odbyła się dokładnie 23 września 2016 roku. To tydzień po oficjalnej premierze! W zasadzie nie ma już potrzeby wyjeżdżać za granicę, żeby zaopatrzyć się w nowy model. No właśnie! Jeżeli w ogóle uda nam się takowy zamówić.

Zakup iPhone'a 7 Plus graniczył niemal z cudem. W mojej ocenie stan ilościowy urządzeń podczas polskiej premiery prezentował się lepiej niż w przypadku debiutu poprzednika – modelu 6s. Niestety nadal jesteśmy świadkami sytuacji, gdy w sieciach oficjalnej sprzedaży produktów Apple prowadzone są zapisy na konkretne modele

Zastanawiam się, czy firmie Apple troszeczkę nie zależy, aby bieżąca sytuacja z brakiem wystarczającej ilości nowego produktu pozostawała bez rozwiązania. Czysta zagrywka rozwiniętego marketingu. Tak buduje się potężną markę. Gdy silnie pożądany produkt jest trudno dostępny, kształtuje świadomość jeszcze większej chęci jego posiadania. Abstrahuję od iPhone'a 7, który jest fenomenalnym telefonem. Jego możliwości wydajnościowe biją na głowę niektóre komputery Mac, a szerokokątny obiektyw aparatu tworzy jeszcze lepsze, bogatsze w detale fotografie. Nie trzeba nawet szukać uzasadnienia dla przesiadki na najnowszą generację telefonu od Apple, bo samo zastosowanie nowego przycisku „Home" zmienia dotychczasowe wrażenia z użytkowania telefonu. Problemem jest ograniczona dostępność produktu w dniu jego premiery. Zakup iPhone'a 7 Plus graniczył niemal z cudem. W mojej ocenie stan ilościowy urządzeń podczas polskiej premiery prezentował się lepiej niż w przypadku debiutu poprzednika – modelu 6s. Niestety nadal jesteśmy świadkami sytuacji, gdy w sieciach oficjalnej sprzedaży produktów Apple prowadzone są zapisy na konkretne modele, a zamówiony produkt w Online Apple Store trafi w ręce konsumenta dopiero po trzech tygodniach.

Apple to firma, która daje przykład, w jaki sposób być wyznacznikiem sukcesu. Pasja w tworzeniu fenomenalnych produktów jest zaszyta w kodzie DNA korporacji z Cupertino. iPhone 7 też taki jest: olśniewający, wprowadzający liczne udoskonalenia i nowe rozwiązania. Apple musi ciągle wychodzić naprzeciw własnemu sukcesowi. Niech stan magazynowy pozwala na większą dostępność urządzeń w dniu premiery we wszystkich kanałach sprzedaży. Taki obrót spraw jeszcze lepiej wpłynie na wyniki sprzedażowe iPhone'a, bo żeby premiera była na siódemkę, to też musi być z Plusem.

komentuj

Ilustracja: archiwum Redakcji.

Nuda, panie. Nuda

Daniel Światły

Przyznam się. Kątem oka patrzyłem na ostatnią konferencję Apple. Z przyzwyczajenia. Bo nie mogę tego nazwać obowiązkiem wieloletniego fana ani zaciekawieniem pasjonata. Oglądaniem, by obśmiać – też nie.

Dziwne, bo w zasadzie z takim nastawianiem mogłem w ogóle sobie odpuścić. Najwyraźniej jednak tli się we mnie jakieś uzależnienie od jabłkowych konferencji i nie mogę nad nim zapanować. Lub jednak – do czego przyznać się nie chcę – jakąś relację z Apple mam, tylko ani jej nie umiem nazwać, ani zakończyć.

Steve był facetem z wizją i szalonymi pomysłami. Nie wiem, czy którakolwiek z tych wariackich idei miałaby szansę utrzymać się dziś na nasyconym rynku, ale któż to może wiedzieć.

Trudna to relacja. Albo inaczej – relacja ma trudne chwile. Bo chciałbym ją podtrzymywać, czego dowodem oglądanie konferencji. Pod wieloma względami jest mi w tej relacji dobrze, więc w niej trwam. Pamiętam wyjątkowe i dobre chwile, więc wiem, jaki w tej relacji drzemie potencjał. Ale drżenia serca nie czuję. Mam wrażenie, że Apple jest perfekcyjnym mechanizmem do robienia kasy. Daje mi swoiste poczucie komfortu – stary, masz fajnie i będziesz miał fajnie. Zapomnij jednak o uniesieniach. Nic poza stabilizacją ode mnie nie dostaniesz. Przy czym dziwaczna jest ta moja Apple w swoim sposobie rozumowania. Zakłada bowiem, że po wspaniałych podróżach wystarczy nam siedzenie na werandzie. A uniesienia? Kto by się tam nimi przejmował? Uniesienia są dobre dla licealistów. Dorośli ludzie ich nie potrzebują.

Nie sądziłem, że kiedykolwiek to napiszę, ale z roku na rok coraz bardziej odczuwam, że Steve Jobs był niezastąpiony. Jasne, niektóre jego pomysły powodowały zgrzytanie zębami. Ot, na przykład niemożność podłączenia iBooków G4 lub iMaców do monitora zewnętrznego w trybie innym niż klonowanie ekranu. Choć więc był to sprzęt wystarczająco mocny, by obsłużyć obróbkę multimediów, do takiego celu trzeba było zakupić PowerMaca lub PowerBooka.

Niemniej Steve był facetem z wizją i szalonymi pomysłami. Nie wiem, czy którakolwiek z tych wariackich idei miałaby szansę utrzymać się dziś na nasyconym rynku, ale któż to może wiedzieć. Steve miał odwagę sprawdzać. A mówił o nich tak, jakby od istnienia tychże właśnie wariactw zależał los świata. Dziś może się to wydawać nieprawdopodobne, ale ludzie naprawdę wierzyli, że Symbian to najlepszy system dla smartfonów, a malusia klawiatura fizyczna typu qwerty jest bardzo wygodna. Uśmiechacie się? Pewnie. To pomyślcie, że jeszcze wcześniej szczytem szpanu ulicznego był przenośny odtwarzacz CD... Discman to się nazywało. No pewnie, że to wszystko wiecie. Potraficie sobie wyobrazić, że gdy Steve prezentował iMaca, przez widownię przebiegał szmer. A my w domach oglądaliśmy filmy z konferencji z wypiekami na twarzy. Wiecie dlaczego?

Bo Steve pokazywał COŚ. Coś, o czym wiedzieliśmy już po ułamku sekundy, że jest świetne. Że może niedoskonałe, ale świetne. Skłonni byliśmy te niedoskonałości wybaczyć. Bo czuliśmy, że oto mamy coś na lata. Coś, co stanie się integralną częścią naszej codzienności. Tak. Do tego zmierzam. To właśnie tli się we mnie przed każdą konferencją Apple. Nadzieja, że dostanę dodatek do codzienności. I nie zrozumcie mnie źle – nie chcę marudzić, że Apple się kończy, jeśli na swojej konferencji nie zaprezentuje czegoś na miarę iPhone'a lub sklepu iTunes. Jednakże czekam cierpliwie i mam cichutką nadzieję, że w firmie odżyje ten kreatywny duch, który potrafił podpowiedzieć projektantom i inżynierom, co jest realnie i naprawdę potrzebne użytkownikom, a nie co jest, owszem, może i reklamowo nośne, ale kompletnie obojętne.

Konferencja z siódmego września była długa i nudna jak flaki z olejem. Unaoczniła tylko kompletną zapaść twórczą firmy i pokazała, że Apple zmierza tam, skąd Steve Jobs całe lata uciekał – do Doliny Banalnej Przeciętności. Filmik na rozpoczęcie prezentacji jest doskonałym przykładem drętwej, korporacyjnej nudy. Oto sztywny i uładzony Tim Cook

rozpaczliwie próbuje być cool, realizatorzy wychodzą z siebie, starając się nadać temu marketingowemu dziwolągowi jakiś kształt. W rezultacie nie wiadomo, czy to samoświadoma zgrywa z własnej sztywności, czy jednak – o zgrozo – ktoś naprawdę uwierzył, że ta plastikowa sytuacja będzie wiarygodna i przekona fanów Apple, że firma dalej jest prowadzona przez ludzi nieschematycznych, z drobiną nieobliczalnego szaleństwa. Po filmie jest jeszcze gorzej. Nagle Apple posiłkuje się starym numerem z królikiem z kapelusza i zapowiada Super Mario na iOS... Serio? Nawet wziąwszy pod uwagę kultowość tej gry i modę na elektronikę retro oraz pikselozę gier z lat osiemdziesiątych – co to w ogóle jest? Panowie Menedżerowie Wielkiej Korporacji tęsknią za gejmbojem z czasów swojego dorastania? Pewnie, rozumiem, że gra może być elementem codzienności, ale czy istotnym i znaczącym? Wątpię.

Opowieść o wprowadzeniu do iWork możliwości zdalnej współpracy nad dokumentami raczej mnie rozeźliła. Naprawdę nie ma się czym chwalić. To nie jest prezentacja nowych możliwości, tylko próba dogonienia konkurencji. Mam ogromną słabość do pakietu iWork, ale w mojej codzienności częściej posługuję się programami od Google niż tymi od Apple.

Przejdźmy jednak do wisienki na torcie – prezentacji iPhone'a Siedem. Naturalnie, mam świadomość, że niełatwo o nowość w przypadku produktu, który już dziewięć lat istnieje na rynku i co tu dużo mówić – rewolucję już wzniecił i ją wygrał. Tymczasem w Apple jakby czas stanął w miejscu. Ciężko już odróżnić jedną wersję systemu operacyjnego od drugiej. Zmiany są kosmetyczne. Podobnież w przypadku modeli telefonów. Fan odróżni jeden od drugiego, ale „niefan"? Niekoniecznie. Poza zwiększeniem rozmiaru urządzeń, co po dziś dzień uważam za dyskusyjne, zwłaszcza jeśli ktoś użytkuje iPada i nosi go przy sobie niemal zawsze, każdy następny iPhone przynosi ze sobą zaledwie drobiazgi. Pomijalne z punktu widzenia przeciętnego użytkownika. Raczej wątpię, by wodoodporność była naprawdę tak istotna dla tak zwanej większości. Nawet zdającej sobie sprawę, że różne pechowe sytuacje mogą się przytrafić. A Apple nawija o tym na swojej konferencji jak najęte. Jakby stało się nagle Samsungiem i robiło cnotę z braku kreatywności, kopiowania innych producentów i podkręcania banału do miary wspaniałego wyjątku.

Wreszcie coś, co przepełniło czarę goryczy i spowodowało, że przestałem oglądać. Aparat fotograficzny w iPhonie. A raczej dwa aparaty sprzężone w jeden. Oto Apple dołączyło do grona innych producentów, wciskających konsumentom wagony nowych układów elektronicznych. Huaweie i insze montują te podwójne aparaty, to i Apple zamontuje. Tylko software do tego swój napisze. I prezentacje zrobi. Że zwykłe rozmycie tła, w sumie powtarzalne i zawsze takie samo – no, rozmycie po prostu – to hiper super ficzer jest, jak z profesjonalnych lustrzanek z optyką za grube tysiące, piękny bokeh, cud miód. Pokazali nawet jakieś portreciki, dwa, trzy, nie pamiętam, że software przy nich się nie pomylił i dobrze sylwetkę od tła odciął. Nic się nie pokićkało, bo tła w miarę jednolite były. Dość, pastwić się dłużej nie będę – iPhone Siedem pewnie sprzeda się wspaniale, jak zwykle, fani fotografii mobilnej będą zadowoleni, jak zwykle, a i deweloperzy narzekać nie będą – mają znów zajęcie, by swoje aplikacje dostosować.

Pytanie, czy użytkownikom serca drżą?
Nie odpowiem. Robię zdjęcia iPhone'em, nawet o tym pisałem do MyApple Magazynu. Gdybym jednak miał wydać te blisko pięć tysięcy złotych, kupiłbym lustrzankę albo dobry obiektyw. Kolejny raz nie poczułem żadnej ekscytacji konferencją. A chciałbym znów przeżyć to olśnienie, pragnienie, pewność, że zaoszczędzę pieniądze, bo będę miał przy sobie świetne narzędzie, wspaniałe i ułatwiające życie rozwiązanie.

komentuj

Ilustracja: archiwum Redakcji

Kawał historii nieistniejącego produktu

czy samochód Apple kiedykolwiek powstanie

Grzesiek Świątek

Historia ta rozpoczęła się w lutym ubiegłego roku, kiedy to na ulicach San Francisco pojawiły się wynajęte przez Apple samochody wyposażone w kamery podobne do tych, jakie Google wykorzystuje do zbierania danych niezbędnych do funkcjonowania usługi Street View. Szybko okazało się, że Apple rozwija konkurencyjną usługę, ale od tamtego czasu pogłoski na temat autonomicznego samochodu, nad którym rzekomo pracuje firma Tima Cooka, elektryzują branżowe media na całym świecie. Mówi się, że już od dłuższego czasu opinia publiczna zarzuca firmie z Cupertino brak innowacyjności, dlatego temat ten jest bardzo rozdmuchiwany. Samochód byłby czymś zupełnie nowym w portfolio Apple. Nie bez kozery użyte zostało tutaj słowo „elektryzują", bowiem pojazd ten napędzany ma być silnikiem elektrycznym. Obecnie samochody z takim silnikiem coraz częściej pojawiają się nawet na polskich ulicach. Warto również dodać, że takie pojazdy seryjnie produkowane były już pod koniec lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Co prawda mowa tutaj o tzw. hybrydach, czyli samochodach napędzanych silnikiem spalinowym, który wspomagany jest przez elektryczny, ale jednak. Czy zatem jeśli samochód Apple w ogóle powstanie, to będzie to produkt innowacyjny? To pytanie póki co pozostanie bez odpowiedzi.

Z informacji, które znaleźć można w sieci, wynika, że zarząd firmy Apple, na czele ze Steve'em Jobsem, myślał o rozpoczęciu prac nad samochodem już wtedy, gdy na rynek wprowadzany był pierwszy model iPhone'a. Tony Fadell, który w latach 2001-2010 odpowiedzialny był za rozwój iPadów, w swoim wywiadzie dla Bloomberga zdradził, że kilkakrotnie miał okazję rozmawiać z Jobsem na ten temat. Ówczesny CEO Apple ostatecznie zdecydował jednak, że skupi się na rozwoju iPhone'a, który w tamtych czasach przynosił jego firmie dwie trzecie z wypracowywanego zysku. Możliwe zatem, że obecnie, gdy iPhone jest już dojrzałym produktem, w Apple postanowiono relokować część zasobów i rozwijać coś nowego.

W marcu 2015 roku Apple oficjalnie dodało kategorię „pojazdy" do dokumentów korporacyjnych opisujących działalność gospodarczą firmy na terenie Szwajcarii.

Przez nieco ponad 18 ostatnich miesięcy pojawiało się wiele pogłosek, które wskazywać mogą na to, że firma z Cupertino rzeczywiście pracuje nad elektrycznym samochodem. Kilka dni po pojawieniu się wspomnianych na początku, wyposażonych w kamery vanów jeden z pracowników Apple poinformował agencję Bloomberg, że jego firma pracuje nad samochodem - projektem konkurencyjnym dla Tesli. Do dziś nie wiadomo, czy był to celowy zabieg, który miał ponieść media na fali spekulacji, by firma z Cupertino znalazła się na pierwszych stronach gazet i portali internetowych, czy tak się rzeczywiście dzieje. Na tę drugą opcję wskazywać może fakt, że od tamtego czasu w Apple zatrudnionych zostało wielu specjalistów z branży motoryzacyjnej i branż pokrewnych. Znalazł się wśród nich były prezes należącej do Mercedes Benz spółki zajmującej się badaniem i rozwojem produktów, jeden z wiceprezesów Tesli oraz wielu kluczowych inżynierów z takich firm jak Ford czy General Motors. Znamienne było również przejście pięciu kluczowych inżynierów z firmy A123 Systems, która zajmuje się produkcją zaawansowanych akumulatorów stosowanych w różnych gałęziach przemysłu, m.in. w transporcie. Firma ta złożyła pozew przeciwko Apple i swoim byłym pracownikom, twierdząc, że naruszone zostały zawarte w umowach zapisy dotyczące zakazu zatrudniania się pracowników w konkurencyjnych firmach, a Apple stosuje nieuczciwe praktyki rynkowe. Sprawa zakończyła się jednak ugodą.

Co więcej, w marcu tego roku pojawiły się informacje o tajnym kompleksie budynków, w którym rzekomo toczą się prace nad projektem Titan. Prawdopodobnie zlokalizowany jest on niedaleko siedziby głównej firmy Apple – w Sunnyvale, w Kalifornii. Oficjalnie korzysta z niego firma konsultingowa Sixty-Eight, która - zdaniem wielu - jest jedynie przykrywką, bowiem kilka miesięcy temu pojawiały się doniesienia, że w jego okolicy słychać głośne odgłosy pracujących silników. Informacja ta szybko wywołała jednak salwy śmiechu, ponieważ - jak wspomniano - samochód, nad którym pracuje Apple, napędzany ma być silnikiem elektrycznym. Testowane mogły być jednak inne rozwiązania, niezwiązane z napędem, dlatego też do tej pory nie wiadomo, czy ubaw był zasadny.

Apple próbowało również nawiązać partnerstwo z kilkoma firmami z branży motoryzacyjnej. Jedną z nich była firma BMW, a podstawą do zbudowania samochodu z logo nadgryzionego jabłka miało być BMW i3 – niewielki miejski samochód elektryczny. Rozmowy zakończyły się porażką. Nie udało się również z Daimlerem. Strony nie mogły zdecydować się, która z nich będzie liderem projektu. Prawdopodobnie poszło również o dane

użytkowników samochodu, który miałby być zintegrowany z iCloud. BMW i Daimler nie były zainteresowane podzieleniem się nimi z Apple. Wcześniej pojawiały się również pogłoski o przejęciu Tesli, które ostatecznie zdementowane zostały przez Elona Muska - prezesa tej firmy.

W lipcu tego roku Apple zainwestowało kwotę jednego miliarda dolarów w firmę Didi Chuxing, która jest głównym konkurentem serwisu Uber na chińskim rynku. Dane uzyskane dzięki analizie działalności firmy Didi Chuxing mogą okazać się przydatne w przypadku chęci rozwoju pojazdu autonomicznego przez Apple. Miliony przejechanych kilometrów przez kierowców zarejestrowanych w tej usłudze posłużyć mogą do doskonalenia algorytmów odpowiedzialnych za wyznaczanie tras takich pojazdów na terenie Chin. Kraj ten jest potencjalnie ogromnym rynkiem zbytu dla takich pojazdów.

Warto również wspomnieć o nieco mniej znaczących faktach, które wskazywać jednak mogą na to, że pogłoski o samochodzie Apple są prawdziwe. W marcu 2015 roku Apple oficjalnie dodało kategorię „pojazdy" do dokumentów korporacyjnych opisujących działalność gospodarczą firmy na terenie Szwajcarii. Niecały rok później firma z Cupertino zarejestrowała domeny apple.car, apple.auto oraz apple.cars.

W ostatnich dniach pogłoski na temat samochodu, który rzekomo wyprodukować ma Apple, powróciły. Według Financial Times, Apple od kilku miesięcy prowadzi negocjacje z firmą McLaren Technology Group na temat możliwości jej przejęcia. Kwota transakcji mogłaby wynieść nawet 2 miliardy dolarów. Rzecznik McLarena szybko zdementował te informacje. Jednak fakt, że zostały one opublikowane przez wiarygodne źródło, daje do myślenia. Być może rozmowy nadal się toczą, a dementi miało jedynie zapobiec dalszym spekulacjom na ten temat. Kolejne informacje dotyczą zmiany strategii działań związanych z projektem Titan. Powołując się na trzech anonimowych pracowników Apple, New York Times poinformował, że zrezygnowano z niektórych prac w ramach tego projektu. Co więcej, zwolnionych zostało wielu pracowników, którzy w te prace byli zaangażowani. W roli szefa zespołu tego projektu Steve'a Zadesky'ego zastąpił Bob Mansfiled, który do Apple powrócił w lipcu tego roku, a jego celem nie jest skonstruowanie autonomicznego samochodu, lecz jedynie rozwiązań, które odpowiadałyby za funkcjonowanie takiego pojazdu – m.in. oprogramowania, baterii oraz wszelkiego rodzaju czujników. W dodatku, według tajemniczych informatorów, Apple testuje obecnie kilka egzemplarzy autonomicznych pojazdów. Rzecznik prasowy firmy z Cupertino odmówił komentarza w tej sprawie.

W mediach często ukazują się informacje o różnego rodzaju projektach Apple, które ostatecznie nie pojawiają się na rynku. Rozwiązania opracowane na ich potrzeby z pewnością niejednokrotnie wykorzystywane są do innych celów. Skala opisanych działań świadczyć może o tym, że prace nad autonomicznym samochodem elektrycznym rzeczywiście trwają, ale nie oznacza to, że prędko trafi on na rynek. Wiedza pracowników, których w ostatnim czasie pozyskało Apple, może przydać się do opracowania rozwiązań odpowiadających za funkcjonowanie takiego pojazdu, na których w niedalekiej przyszłości pewnie będzie można nieźle zarobić. Prawdopodobne wydają się zatem ostatnie doniesienia o zmianie strategii działania i restarcie projektu Titan. Właśnie to może być priorytetem Apple na kilka kolejnych lat. Z biegiem czasu, gdy rozwiązania te zostaną zweryfikowane i okażą się godne zaufania, Apple być może zdecyduje się na kolejny krok i wyprodukuje samochód. Moim zdaniem nie stanie się to jednak prędko.

komentuj

Ilustracja: Enigma - Radek Szwarc

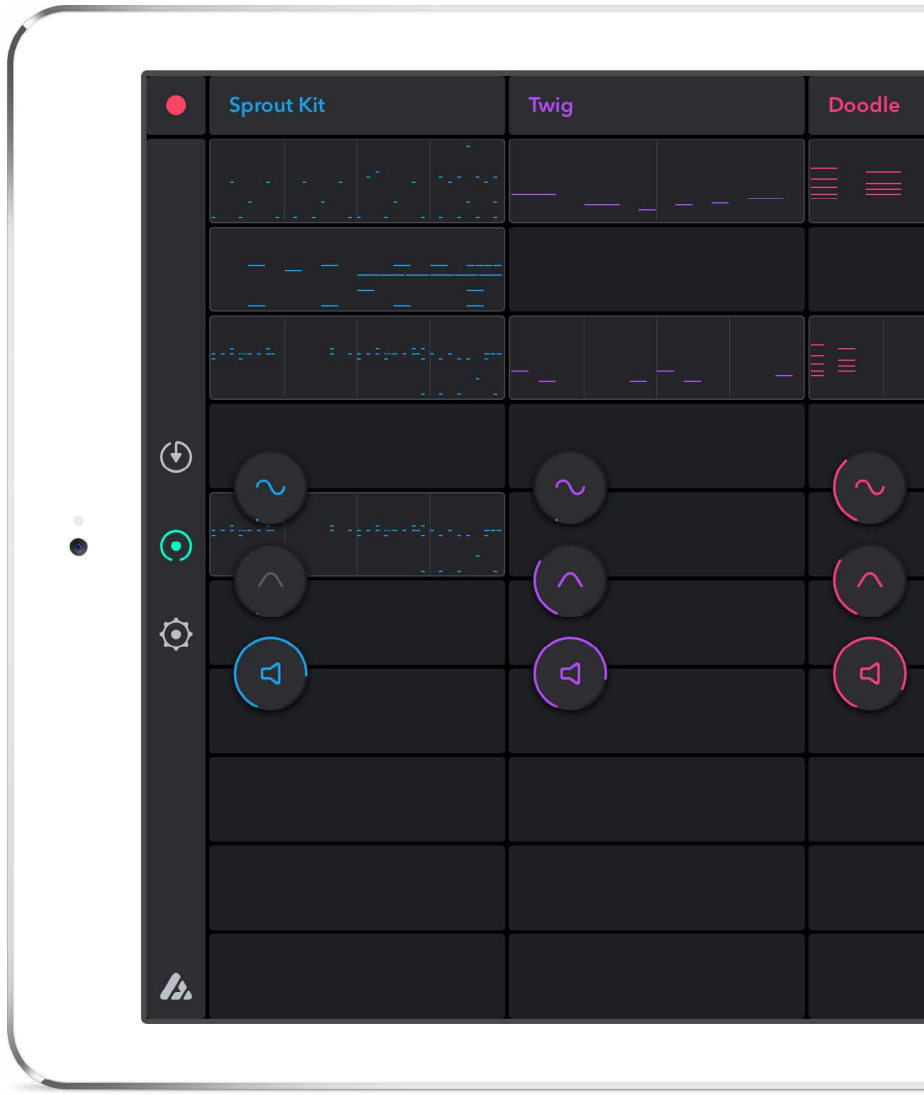
Auxy

minimalistyczne aplikacje muzyczne

Marek Gawryłowicz

W poprzednim numerze MyApple Magazynu opisywałem Bangers - hybrydę gry i aplikacji do tworzenia muzyki, stanowiącą świetny sposób na rozpoczęcie przygody z produkcją piosenek w szeroko pojętej stylistyce EDM. Wspomniałem wtedy, że doświadczenie zdobyte podczas zabawy można później z powodzeniem wykorzystać podczas pracy z bardziej zaawansowanymi narzędziami. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam dwie aplikacje dla iOS, które oferują znacznie większe możliwości niż Bangers, a przy tym nadal pozostają bardzo proste i przyjazne dla początkujących.

Obie aplikacje zostały stworzone przez firmę Auxy i chociaż podobieństwa między nimi nie są widoczne na pierwszy rzut oka, to jednak w praktyce stanowią one po prostu dwa różne podejścia do tego samego tematu. Zarówno jedna, jak i druga pozwala nam nie tylko tworzyć muzykę elektroniczną, ale też wykonywać ją na żywo. Obie są też stosunkowo proste i przejrzyste, mają minimalistyczną szatę graficzną i są dostępne do pobrania za darmo. Różnice leżą w sposobie, w jaki się je obsługuje. Pierwsza z nich, nosząca nazwę Auxy Music Creation, projektowana była z myślą o iPadzie, co pozwoliło twórcom wykorzystać niektóre popularne rozwiązania znane z aplikacji desktopowych. Jej nowsza wersja - Auxy Music Studio - jest zaś aplikacją uniwersalną, mogącą działać zarówno na tabletach, jak i smartfonach firmy Apple, co zmusiło autorów do przebudowania całego interfejsu na nowo, tak by radził sobie równie dobrze na małych i dużych ekranach.

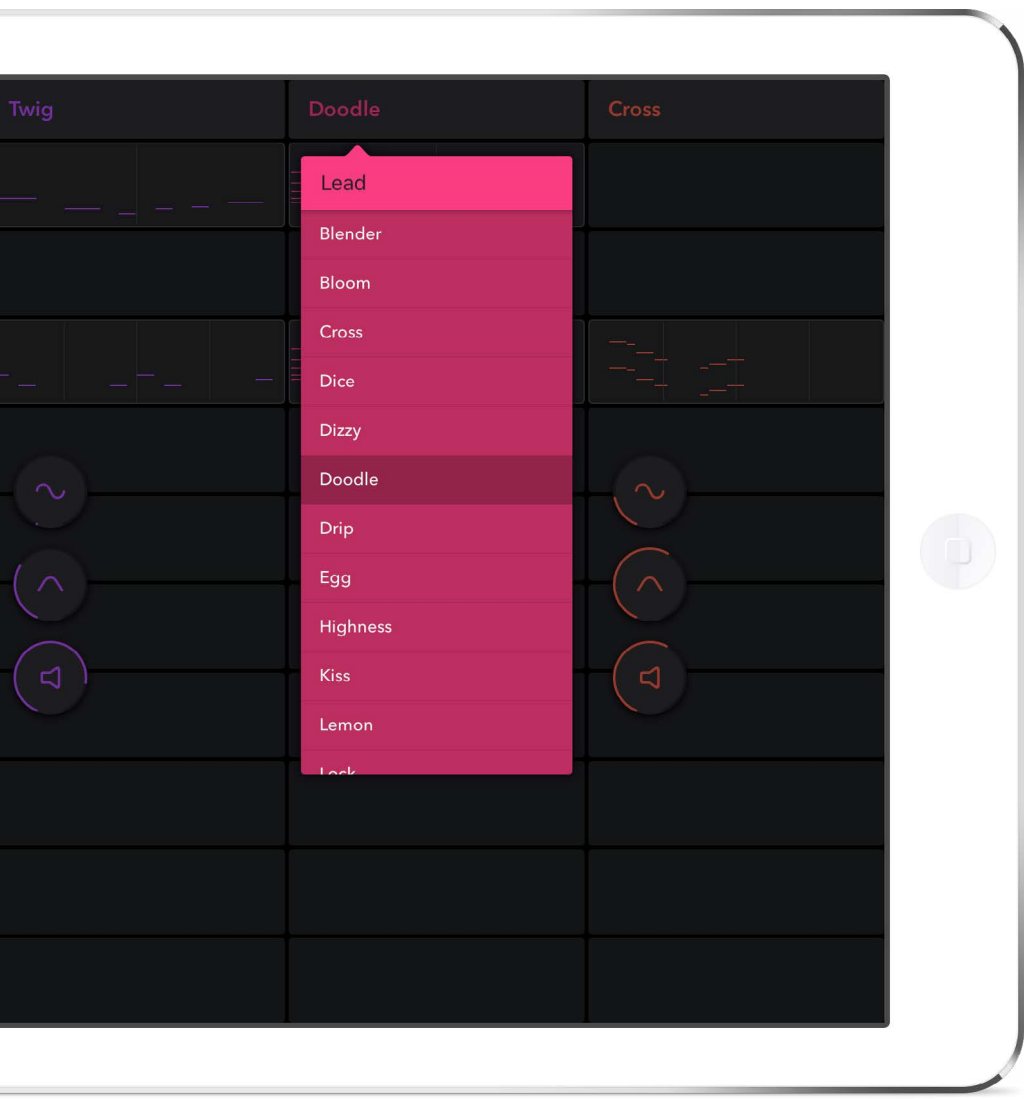


Dwukrotne stuknięcie w dowolne pole otwiera prosty sekwencer krokowy, za pomocą którego możemy zaprogramować pojedynczy fragment utworu - rytm perkusyjny, sekwencję akordów, linię basu lub melodię. W ten sposób tworzymy „cegiełki”, z których później będziemy budować naszą piosenkę. Pojedyncze stuknięcie w dowolne pole uruchamia zawartą w nim sekwencję dźwięków...

Auxy Music Creation

Pierwsza aplikacja stworzona przez firmę Auxy opiera się na pomyśle znanym chociażby z takich aplikacji, jak Ableton Live, Bitwig Studio czy wspomniany już we wstępie Bangers. Po uruchomieniu aplikacji naszym oczom ukazują się cztery kolumny prostokątnych pól. Do każdej z nich możemy przypisać jeden z kilkudziesięciu wbudowanych wirtualnych instrumentów, których brzmienie można w pewnym stopniu modyfikować. Niestety, twórcy aplikacji ograniczyli tu nieco naszą swobodę wyboru, narzucając każdej kolumnie z góry określoną rolę. Pierwsza z nich obsługuje więc wyłącznie instrumenty perkusyjne, druga basowe, zaś pozostałe dwie zarezerwowano dla syntezatorów. Dwukrotne stuknięcie w dowolne pole otwiera prosty sekwencer krokowy, za pomocą którego możemy zaprogramować pojedynczy fragment utworu

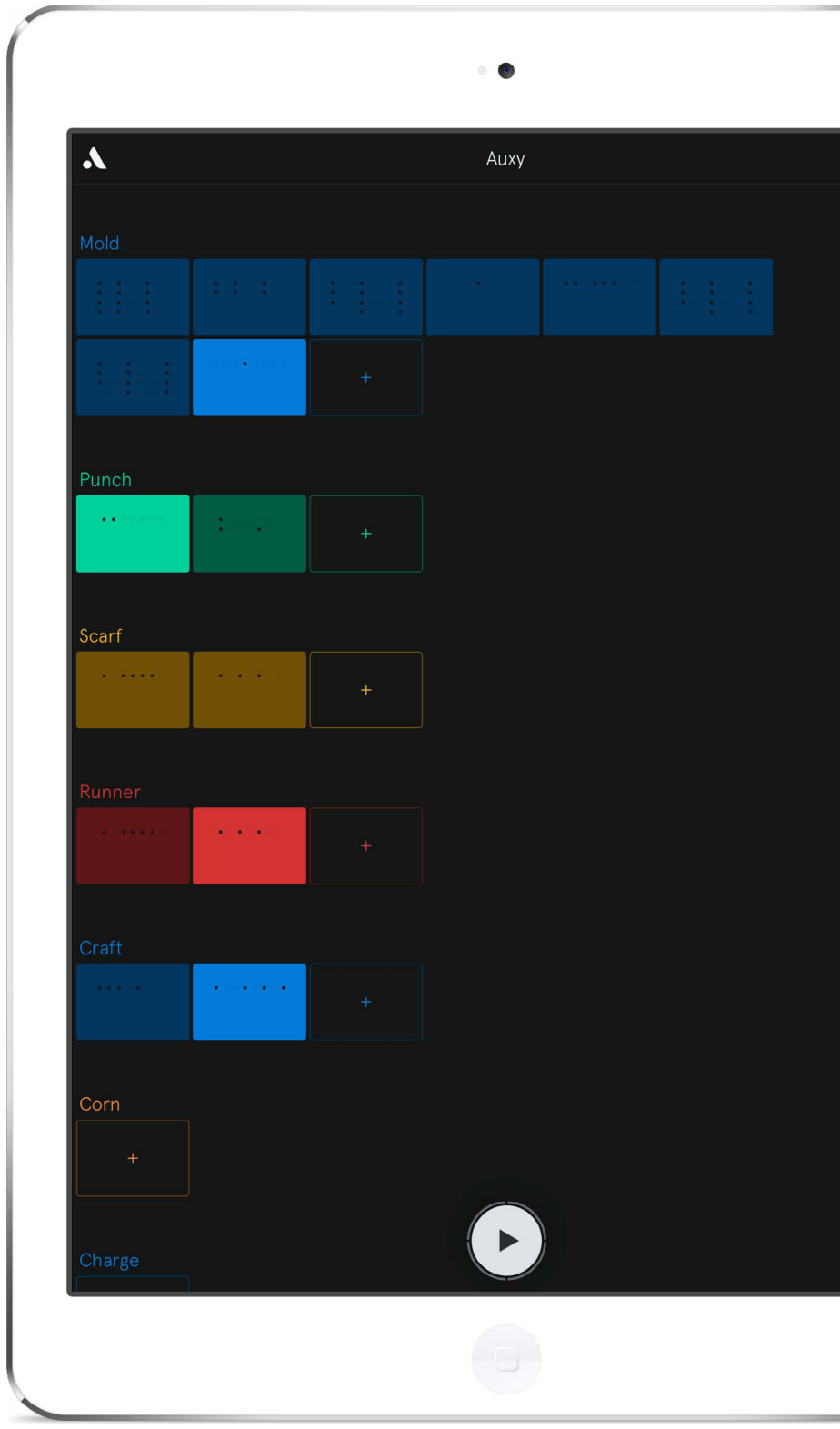
- rytm perkusyjny, sekwencję akordów, linię basu lub melodię. W ten sposób tworzymy „cegiełki", z których później będziemy budować naszą piosenkę. Pojedyncze stuknięcie w dowolne pole uruchamia zawartą w nim sekwencję dźwięków, która gra tak długo, aż nie wybierzemy innej sekwencji z tej samej kolumny lub nie zatrzymamy odtwarzania znajdującym się w lewym górnym rogu przyciskiem stop. Auxy Music Creation umożliwia nam więc odtwarzanie jednocześnie czterech zapętlonych fragmentów (po jednym na każdą kolumnę), które automatycznie synchronizują się ze sobą, co pozwala uniknąć sytuacji, w których stuknięcie w ekran w niewłaściwym momencie zamienia wszystko w totalny chaos. Użytkownik może więc swobodnie eksperymentować i improwizować, sprawdzać różne kombinacje stworzonych przez siebie muzycznych pętli, edytować je, zmieniać instrumenty przypisane do poszczególnych kolumn i modulować ich brzmienia.



W dowolnej chwili można też aktywować nagrywanie, a następnie wyeksportować stworzoną w ten sposób piosenkę do pliku wav. Wszystko to jest proste, przyjemne i całkiem zabawne, zwłaszcza jeśli stawiamy dopiero pierwsze kroki w świecie tworzenia muzyki i nie mamy jeszcze zbyt dużych wymagań odnośnie narzędzi, z których korzystamy. Jak już jednak wcześniej wspomniałem, Auxy Music Creation posiada też kilka zaawansowanych funkcji skierowanych do bardziej wymagających użytkowników.

Pierwszą z nich jest możliwość eksportowania stworzonych przez nas projektów do plików MIDI, które można następnie otworzyć w dowolnym, bardziej zaawansowanym programie typu DAW. Tym sposobem Auxy Music Creation może pełnić rolę prostego i przejrzystego muzycznego szkicownika, który świetnie sprawdzi się w sytuacjach, kiedy praca na laptopie byłaby utrudniona bądź nawet niemożliwa (lub gdy po prostu nie mamy go aktualnie pod ręką). Druga funkcja, o której warto wspomnieć, skierowana jest głównie do ludzi tworzących muzykę elektroniczną za pomocą sprzętowych syntezatorów, automatów perkusyjnych oraz innych elektronicznych instrumentów muzycznych. Jeśli podłączymy do naszego iPada dowolne kompatybilne urządzenie obsługujące komunikaty MIDI, pojawi się ono na liście dostępnych instrumentów. Po przypisaniu go do którejś z kolumn znajdujące się w niej klipy przestaną być odgrywane przez wirtualny instrument wbudowany w aplikację, a zamiast tego zaczną sterować podłączonym sprzętem. W praktyce oznacza to więc, że po podpięciu zewnętrznego interfejsu MIDI nasz iPad może stać się centralnym punktem większego setupu, co drastycznie zwiększa możliwości oferowane przez Auxy Music Creation. Oczywiście na rynku jest wiele programów, które oferują pod tym względem znacznie większe możliwości, jednak minimalistyczna stylistyka oraz prosty i intuicyjny sposób obsługi czynią z aplikacji firmy Auxy ciekawe rozwiązanie dla tych, którzy mają nieco mniejsze wymagania.

Tabletowe Auxy Music Creation i uniwersalne Auxy Music Studio to proste, minimalistyczne narzędzia, które jednak oferują o wiele więcej, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Łatwość obsługi w połączeniu z zaskakująco dużymi możliwościami sprawiają, że są to jedne z najciekawszych programów w swojej „kategorii wagowej”.

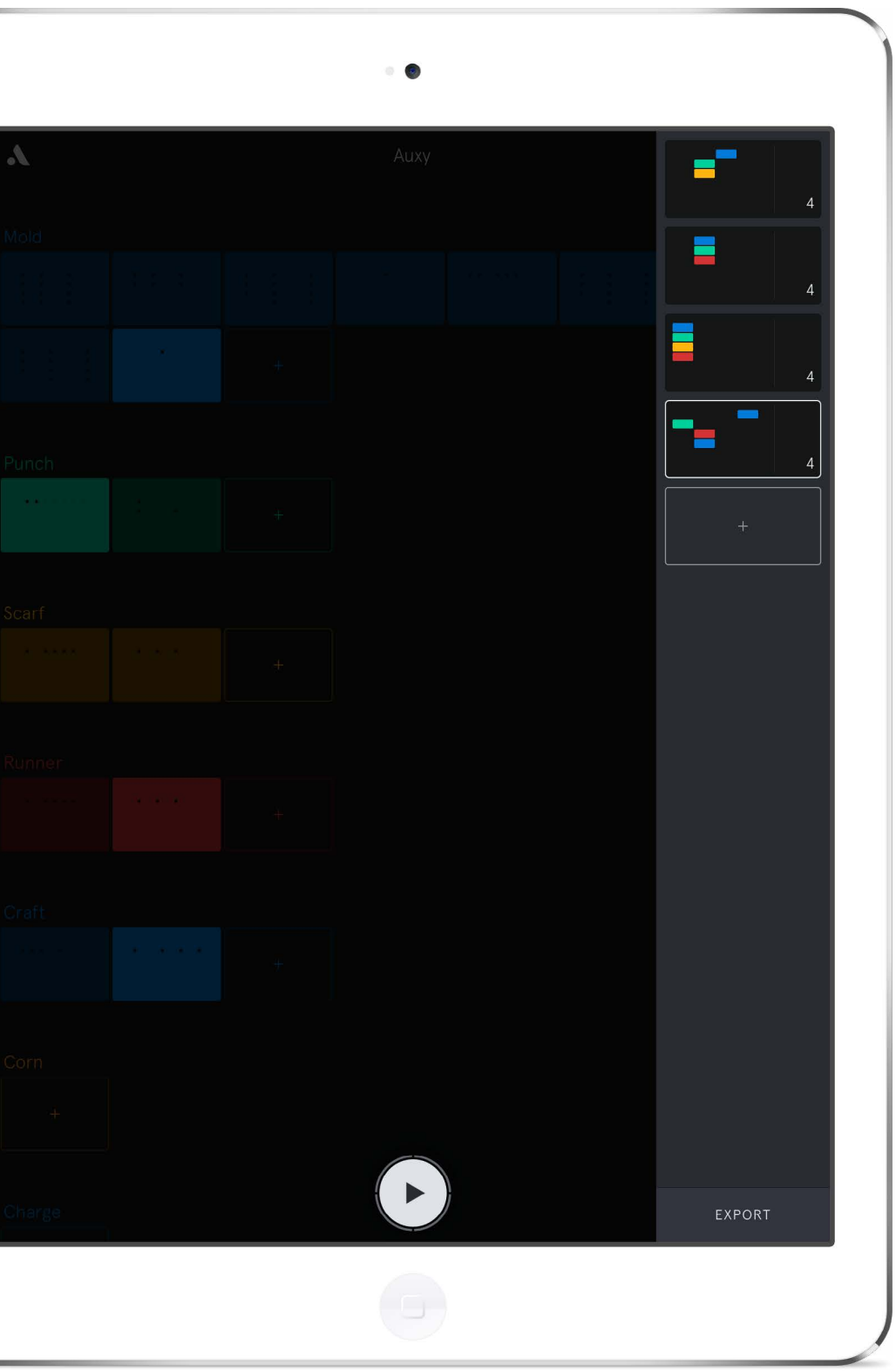


Auxy Music Studio

Druga aplikacja firmy Auxy w zasadzie opiera się na dokładnie tym samym pomyśle co jej poprzedniczka. Tutaj również tworzymy „cegiełki”, które następnie odpalamy w różnych konfiguracjach, tworząc z nich nasze utwory.

Zmianie uległ jednak interfejs użytkownika. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to rezygnacja z podziału na kolumny. Zamiast nich mamy po prostu czarne tło z nazwami poszczególnych instrumentów oraz kolorowymi „klockami” układającymi się w rzędy pod każdą z nich. Taki układ to wyraźny ukłon w stronę użytkowników smartfonów, gdyż nie tylko pozwala on na trzymanie urządzenia w pionie, ale też oszczędza cenną powierzchnie roboczą i jest bardziej czytelny na mniejszych ekranach. Przy okazji zrezygnowano też z ograniczeń dotyczących liczby i rodzaju instrumentów, z których chcemy korzystać, dzięki czemu możliwe stało się tworzenie bardziej rozbudowanych kompozycji. Same instrumenty zresztą wypadają też nieco lepiej niż w Auxy Music Creation. Nie tylko jest ich większa liczba, ale też oferują one więcej opcji kształtowania brzmienia (w tym nawet możliwość prostej automatyzacji parametrów). Kolejną ważną nowością jest też menu scen, wysuwane z prawej strony ekranu, które pełni w opisywanej tu aplikacji podwójną rolę. Jeśli korzystamy z Auxy Music Studio do grania muzyki na żywo, pozwala nam ona zapisać aktualną kombinację aktywnych klipów, a następnie przywołać ją w dowolnym momencie poprzez wciśnięcie pojedynczego

przycisku. Jeśli zaś naszym celem jest nagranie skończonego utworu, wspomniane menu pozwala nam go zaaranżować poprzez ułożenie w odpowiedniej kolejności zapisanych wcześniej scen, co na dłuższą metę wydaje się być wygodniejszym rozwiązaniem od nagrywania wszystkiego na żywo, jak ma to miejsce w Auxy Music Creation. Niestety, jeśli chodzi o bardziej zaawansowane funkcje, to Auxy Music Studio wypada nieco słabiej od swojego poprzednika. Opcja eksportu do plików MIDI pozostała tu wprawdzie bez zmian, dzięki czemu i ta aplikacja świetnie sprawdzi się w roli muzycznego szkicownika (zwłaszcza jeśli korzystamy z niej na iPhonie), jednak zniknęła możliwość wysyłania komunikatów MIDI do zewnętrznych urządzeń. Szkoda, bo wielu osobom taka forma sterowania elektronicznymi instrumentami z pewnością przypadłaby do gustu. Na pocieszenie dostaliśmy za to wsparcie dla Link - autorskiego rozwiązania firmy Ableton, służącego do bezprzewodowej synchronizacji tempa w aplikacjach muzycznych.



Podsumowanie

Tabletowe Auxy Music Creation i uniwersalne Auxy Music Studio to proste, minimalistyczne narzędzia, które jednak oferują o wiele więcej, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Łatwość obsługi w połączeniu z zaskakująco dużymi możliwościami sprawiają, że są to jedne z najciekawszych programów w swojej „kategorii wagowej". Mimo iż stworzono je z myślą o początkujących użytkownikach, to jednak osoby z większym doświadczeniem również mogą znaleźć dla nich zastosowanie, wykorzystując je np. w roli muzycznego szkicownika.

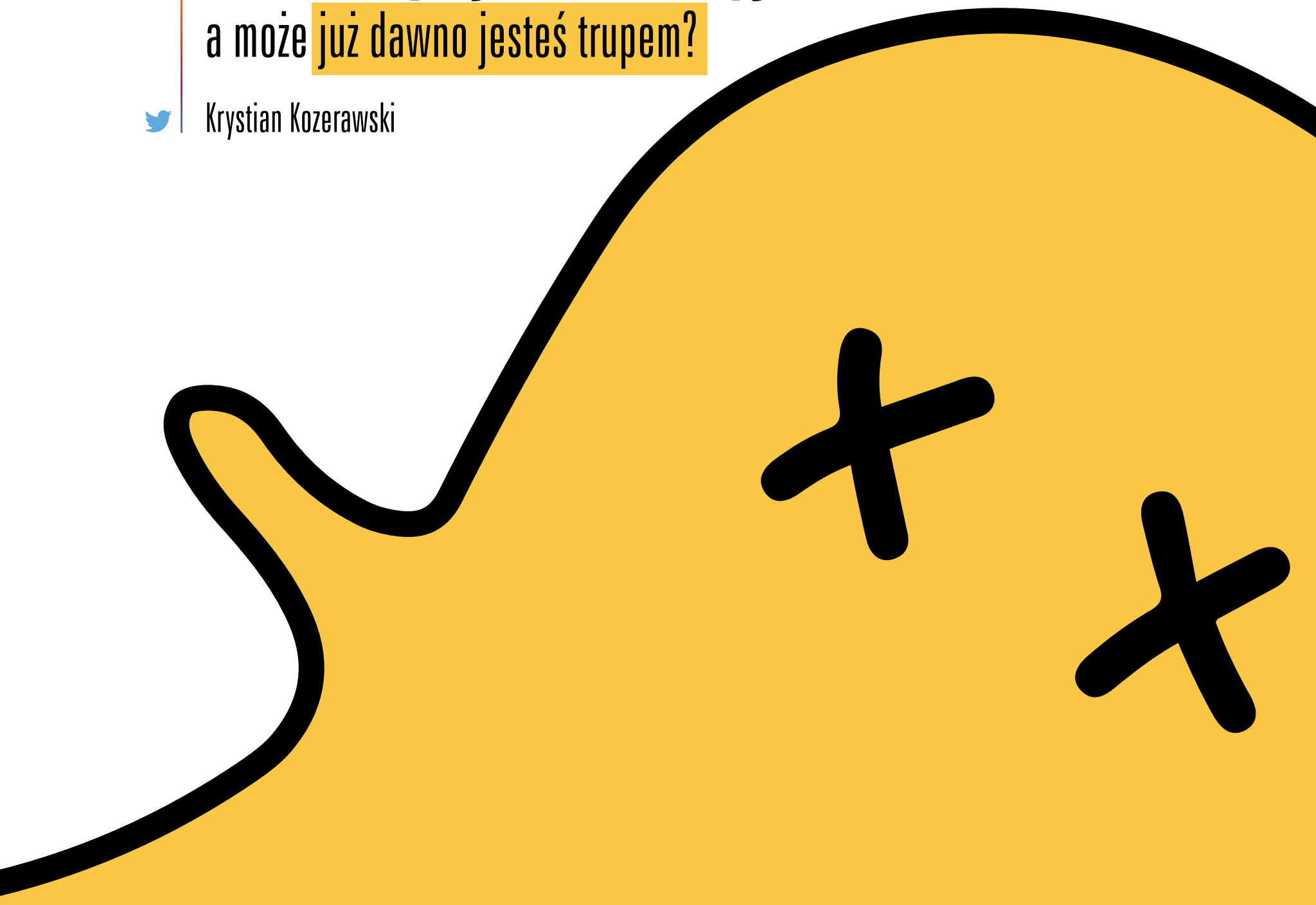
Ilustracje: zestawienie ikon aplikacji Auxy, screenshoty z archiwum Autora.

komentuj

Nie snapujesz, nie żyjesz

a może już dawno jesteś trupem?

Krystian Kozerawski



Zgodnie z filozofią web 2.0 każdy użytkownik sieci mógł nie tylko konsumować treści, ale także je tworzyć. Była to swoista rewolucja, której forpocztę stanowiły blogi, a która mocno zatrzęsła tradycyjnie pojmowanym dziennikarstwem - zawodem elitarnym. Z każdą rewolucją jest tak, że przynosi ze sobą również wiele zła, często więcej niż dobra - i tak moim zdaniem jest w tym przypadku.

Początek był piękny, skostniałe środowisko dziennikarskie stało ponad czytelnikiem, który zwykle swoją opinię mógł wyrazić tylko w gronie rodziny lub bliskich znajomych. Listy do redakcji podlegały zwykle ostrej selekcji. Drukowano ich niewiele, choćby z tego powodu, że nie było na to miejsca - gazety i czasopisma miały przecież ograniczoną objętość. Podobnie rzecz się miała z telewizją. Ta była jeszcze bardziej elitarna, bo ludzie z okienka byli rozpoznawani, stawali się celebrytami.

> Przeraża mnie zarówno nasilająca się tendencja takiego sieciowego ekshibicjonizmu w kręgu moich znajomych (ale z własnych obserwacji wiem, że to zjawisko o wiele szersze), jak i to, że są ludzie, którzy te w sumie mało ciekawe treści chcą oglądać. Bo przecież jedni napędzają drugich. Gdyby ci pierwsi nie mieli grona odbiorców, być może dość szybko by się zniechęcili. „Lajki" i „suby" jednak nie sypią się znikąd.

Blogi były dla dziennikarstwa i tradycyjnych mediów istnym trzęsieniem ziemi, podobnie jak piracka rewolucja serwisów P2P dla zabetonowanego wtedy rynku muzycznego. Telewizja, jako trochę inne medium, początkowo bardziej opierała się tej rewolucji, jednak tylko do czasu eksplozji popularności YouTube'a. Dzisiaj wielu YouTuberów jest większymi celebrytami niż gwiazdy z telewizji. Osobną sprawą jest poziom treści przez nich prezentowanych. Mam wrażenie, że na YouTubie - mając wolny wybór i możliwość oglądania tego, co chcą i wtedy, kiedy chcą - użytkownicy tolerują głupie czy wręcz idiotyczne treści, których nie zaakceptowaliby w telewizji.

Parafrazując słowa pewnej piosenki śpiewanej przez Jerzego Stuhra, pisać, nagrywać, kręcić i udostępniać każdy może, jeden lepiej, a drugi trochę gorzej. To niewątpliwie dobro, jakie przyniosła wspomniana na początku rewolucja web 2.0.

Wraz z eksplozją blogów każdy mógł dzielić się swoimi opiniami i fotografiami. Nie ukrywam, że początkowo blogi kojarzyły mi się tylko z jednorożcami na blogaskach nastolatek, ale bardzo szybko odkryłem potencjał blogosfery, jako w pełni niezależnego i - co ważniejsze - egalitarnego medium (pod warunkiem, że sam bloger będzie chciał być niezależny). Blogerzy znaleźli się tam, gdzie dziennikarzy nie było na co dzień, a gdzie po prostu nie mogło ich być, bo zwyczajnie było ich za mało.

Pamiętam, kiedy w 2006 roku dzięki kilku blogom prowadzonym przez Polaków w Irlandii mogłem przygotować się do wyjazdu do tego kraju. Sam szybko założyłem dwa, z których jeden pisany po angielsku („Ireland from a Polish Persepctive") stał się głównym źródłem informacji dla irlandzkich mediów na temat Polonii i tego, jak Polacy postrzegają Irlandię. Były to czasy, w których Facebook, Twitter, a także YouTube jako medium komunikacji 2.0 dopiero raczkowały.

Nastała jednak nowa era serwisów typu Snapchat, w której według mnie nie chodzi już tylko o wyrażanie w sieci opinii, dzielenie się z innymi poradami, a po prostu o ekshibicjonizm.

I choć Snapchat nie był pierwszy, bo mekką wszelkiej maści ekshibicjonistów był i wciąż w dużym stopniu jest YouTube, a sama idea

jest jeszcze starsza, gdyż narodziła się w klasycznej telewizji (programy typu Big Brother czy Jackass), to właśnie on jest teraz najlepszym dla nich miejscem w sieci, a stosunkowo krótki czas życia publikowanych w nim treści zachęca do jeszcze większego puszczenia hamulców.

Teraz Snapchat zapowiedział okulary z kamerą, które pozwolą na jeszcze łatwiejsze nagrywanie tego, co dzieje się wokół. To przeraża mnie jeszcze bardziej. [...] Wtedy, czy tego chcemy, czy nie, będziemy niemal bez przerwy znajdować się w oku czyjejś kamery, a nasze zwykłe potknięcie może zaraz trafić do sieci w postaci „śmiesznego filmiku”.

Coraz więcej osób wokół mnie ulega tej potrzebie ekshibicjonizmu. Mam wrażenie, że dla coraz większej grupy ludzi istotą ich obecności w sieci jest niemal nieprzerwana publikacja w niej wszystkiego, co robią i co dzieje się wokół nich. Od wrzucenia zdjęcia kanapki czy obiadu na talerzu, fotografii pustego talerza już po spożytym posiłku, obrazków ze spaceru z psem, prowadzenia samochodu, przez wiązanie butów, wybór tego co na siebie włożyć, po rodzinę i znajomych, którzy nie zawsze wiedzą, że są nagrywani. Słowem, przeniesienie niemal całego swojego życia do sieci i podanie tego ciekawskim podglądaczom na tacy.

W moim otoczeniu w tym niebezpiecznym kierunku dryfuje już kilkanaście osób i dodam, że nie są to „gimby”, ale ludzie dorośli. Łapię się już na tym, że stresuje mnie długie przebywanie w ich towarzystwie, bo nie wiem, czy w danej chwili nie jestem nagrywany i czy moje puszczenie bąka, gadanie głupot na zakrapianej alkoholem imprezie nie trafi zaraz do sieci. Mimo dość aktywnej obecności online cenię sobie jednak moją prywatność. W towarzystwie osób korzystających ze Snapchata przestaję czuć się komfortowo.

Przeraża mnie zarówno nasilająca się tendencja takiego sieciowego ekshibicjonizmu w kręgu moich znajomych (ale z własnych obserwacji wiem, że to zjawisko o wiele szersze), jak i to, że są ludzie, którzy te w sumie mało ciekawe treści chcą oglądać. Bo przecież jedni napędzają drugich. Gdyby ci pierwsi nie mieli grona odbiorców, być może dość szybko by się zniechęcili. „Lajki” i „suby” jednak nie sypią się znikąd.

Teraz Snapchat zapowiedział okulary z kamerą, które pozwolą na jeszcze łatwiejsze nagrywanie tego, co dzieje się wokół. To przeraża mnie jeszcze bardziej. Nie, nie to, że zrobił to akurat Snapchat. Prędzej czy później tego typu akcesoria pojawią się masowo na rynku i umożliwią nie tylko nagrywanie, ale i przekazywanie treści na żywo, na Snapchata, Facebooka, Twittera i do innych równie rewolucyjnych serwisów, o których istnieniu jeszcze nie wiemy. Wtedy, czy tego chcemy, czy nie, będziemy niemal bez przerwy znajdować się w oku czyjejś kamery, a nasze zwykłe potknięcie może zaraz trafić do sieci w postaci „śmiesznego filmiku”.

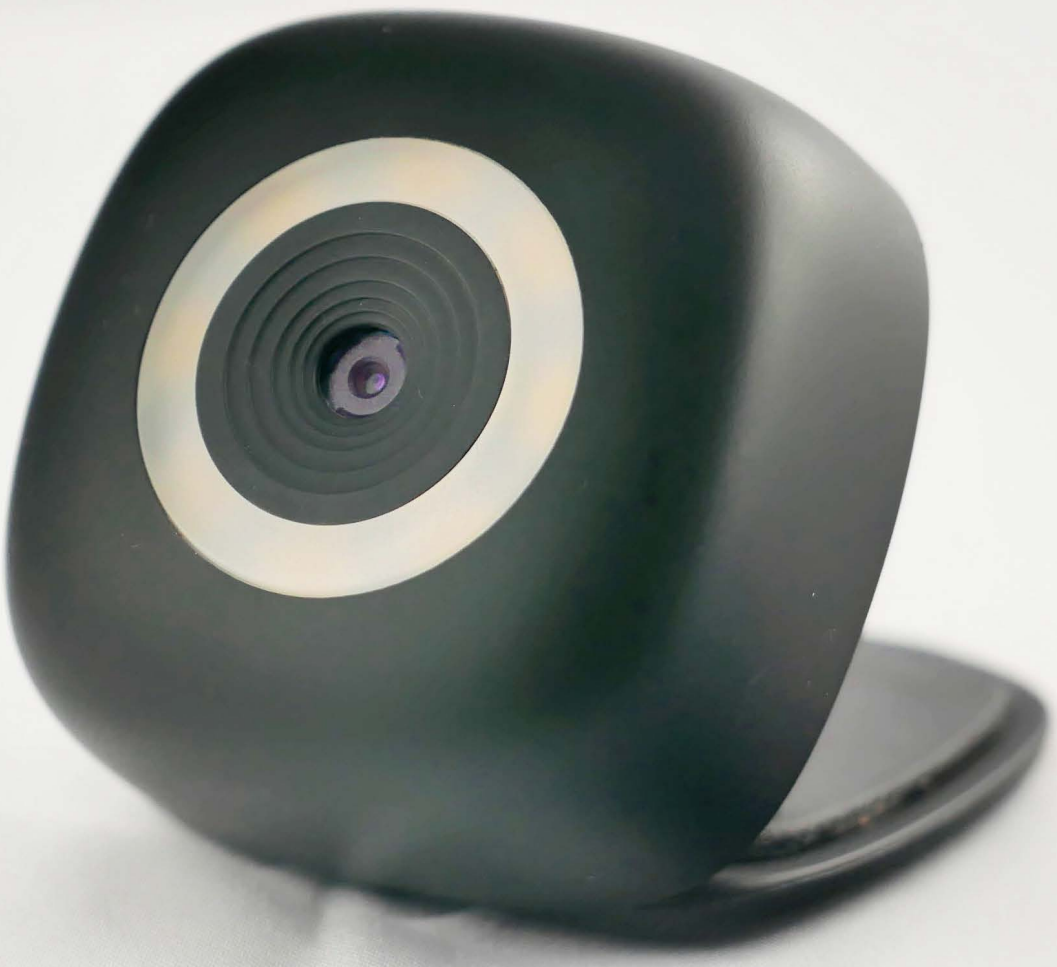
Może się jednak okazać, że użytkownik takich okularów z kamerą, niemal non stop obecny online, nie będzie miał tak naprawdę niczego ciekawego do pokazania, a skupiając się tylko na eksponowaniu swojej powierzchowności, nie zauważy, że gdzieś w środku jest już od dawna martwy.

Ilustracja: Adrian Urbanek na podst, ikony Snapchat

komentuj

No to Podo

Kinga Zielińska



W dzisiejszych czasach nie ma już chyba osoby, która nie robiła sobie sama zdjęcia lub przynajmniej nie wiedziała, czym jest selfie. W czasach Instagramu, Facebooka czy też Snapchata zdjęcie, które robimy sobie, trzymając smartfon w ręku lub też na specjalnym kijku, stało się czymś normalnym. Ten rodzaj fotografii był możliwy już kiedyś dzięki zwykłemu aparatowi i lustru, wtedy zdjęcie również „jakoś wychodziło", ale zazwyczaj z pięknie pokazaną lampą błyskową w akcji. No cóż, nie był to autoportret najwyższych lotów, jednak jako nastolatka sama robiłam sobie takie zdjęcia swoim starym analogowym Kodakiem, nawet nie wiedząc, że kiedyś zostaną one nazwane dumnie mianem „selfie".

Samo słówko powstało wtedy, gdy na Flickrze pojawiły się pierwsze autoportrety robione najczęściej przez nastolatki. Do dziś selfie pozostaje najpopularniejsze wśród młodzieży oraz celebrytów, którzy jednak często zapominają, że świat wokół nich jest znacznie ciekawszy od ich podobizn i że gdyby tylko chcieli, mogliby pokazać swoim fanom znacznie więcej niż tylko siebie. Jednak przemysł, który zarabia na autoportretach, ostatnimi czasy bardzo się rozwinął, zapewne niemniej niż samo selfie, które przestało już być zdjęciem samym w sobie, angażując też mimikę twarzy, postawę, profil czy też odpowiednio nałożony filtr. Producenci gadżetów i akcesoriów prześcigają się w ułatwieniach mających pomóc w uprawianiu tego rodzaju fotografii. Dlatego teraz chciałabym przedstawić jeden z ciekawszych pomysłów na nietypowe selfie, czyli kostkę Podo.

> Na początku zabawy z Podo jest śmiesznie i zabawnie, bo nauczeni doświadczeniem staramy się ustawić samych siebie do obrazu w telefonie, a nie do... samej kamery, która może być przymocowana zupełnie gdzie indziej. Musimy w tym momencie zapomnieć o tym, że przy robieniu selfie trzymamy w dłoni smartfon, i to tym bardziej, że w Podo możemy ustawić samowyzwalacz.

Podo, opracowane i wdrożone do masowej produkcji dzięki kampanii crowdfundingowej w serwisie Kickstarter, to mała, mieszcząca



się w dłoni kamera w gumowanej obudowie w kształcie kostki o wymiarach 2 x 2 x 1 cal. Z przodu znajduje się obiektyw 8 MP, z tyłu specjalna odchylana klapka z małym neodymowym magnesem i specjalną „taśmą", umożliwiające przymocowanie Podo do różnych powierzchni. Daje nam to trzy możliwości przymocowania - przyczepienie na magnes, postawienie na odchylanej klapce i przyklejenie na taśmę, co w znakomitej większości zastosowań do „selfie" będzie całkowicie wystarczającym zakresem możliwości. Taśmę po zakurzeniu lub zabrudzeniu wystarczy umyć pod wodą i znów „łapie" jak nowa.

Kamerka łączy się ze smartfonem lub tabletem (iOS lub Android) dzięki aplikacjom dostępnym w AppStore i Google Play przez interfejs Bluetooth. Aplikacja sama w sobie jest bardzo przejrzysta i łatwa w obsłudze. Na początku, tuż po uruchomieniu, musi odnaleźć Podo i połączyć się z nim. Podo budzi się przez stuknięcie ręką boku obudowy, a gdy to już się stanie, na ekranie aplikacji pojawia się obraz z kamerki. W tym czasie Podo zapala jedną z diod znajdujących się wokół jego obiektywu, czym jednocześnie daje nam sygnał, że jest gotowe do pracy. Obraz wyświetlany na ekranie pobierany na bieżąco z kamery w czasie rzeczywistym

jest mało wyraźny i pozbawiony szczegółów, co może na początku zaskoczyć. Jego parametry (rozdzielczość obrazu) można podnieść w ustawieniach, poświęcając jednocześnie przy tym żywotność baterii oraz liczbę klatek wyświetlanych na sekundę. Polecam jednak zostawić podgląd na niższej rozdzielczości, bo i tak nie wpływa ona na jakość zdjęcia.

Już samo używanie Podo wciąga i powoduje, że rośnie kreatywność związana z poszukiwaniem nowych miejsc mocowania, kątów i ustawień, dlatego pstrykanie (czy kręcenie) z tym gadżetem to już nie tylko produkowanie sobie kolejnych nudnych zdjęć z dzióbkiem, ale też spojrzenie na selfie z całkowicie innej, nowej, znacznie ciekawszej perspektywy.

Na początku zabawy z Podo jest śmiesznie i zabawnie, bo nauczeni doświadczeniem staramy się ustawić samych siebie do obrazu w telefonie, a nie do... samej kamery, która może być przymocowana zupełnie gdzie indziej. Musimy w tym momencie zapomnieć o tym, że przy robieniu selfie trzymamy wdłoni smartfon, i to tym bardziej, że w Podo możemy ustawić samowyzwalacz. Po ustawieniu kadru i zrobieniu zdjęcia jest ono transferowane do urządzenia z aplikacją. Po zakończeniu przesyłu, trwającego zazwyczaj poniżej 10 sekund, możemy obejrzeć je w pełnym rozmiarze już na ekranie smartfona lub tabletu oraz zadecydować o jego dalszych losach.



Podo kręci też filmy, a po ustawieniu opcji w aplikacji nie ma limitu czasowego nagrywania. Dzięki temu możemy przyczepić kamerkę, być gdzieś w pobliżu i zrobić timelapse. Można ją też przyczepić na czymś, co się porusza (karuzela). Sama kamerka ma też wbudowane 8 GB pamięci, a po podłączeniu do komputera widoczna jest jako urządzenie USB.

Chyba najtrudniej znaleźć, a właściwie wybrać miejsce do przyczepienia samej kamerki - kiedy już zdamy sobie sprawę z wszechstronności jej mocowania, nie jest to łatwe. Wtedy smartfon jest nam potrzebny wyłącznie do sprawdzenia, czy obejmujemy wszystkich w kadrze. W tym miejscu warto zauważyć, że brakuje trochę obiektywu szerokokątnego, jednak mam nadzieję, że w kolejnych wersjach pojawi się już taki dodatek. Standardowy jest ciut wąski już na grupę 6+ osób stojących obok siebie.

Podo kręci też filmy, a po ustawieniu opcji w aplikacji nie ma limitu czasowego nagrywania. Dzięki temu możemy przyczepić kamerkę, być gdzieś w pobliżu i zrobić timelapse. Można ją też przyczepić na czymś, co się porusza...



Zauważyłam też, że można o Podo dość łatwo zapomnieć, gdy się je przyklei, zagada z towarzyszami ze zdjęcia, skupi na fotografii, która jest już w smartfonie. Urządzenie jest nie tylko małe, ale też bardzo dyskretne, no chyba że wybierzemy kolor różowy. Jednak porównując go do znanego selfie-sticka, jest to duża zaleta. Kijek nie zmieści się w kieszeni, trzeba go trzymać w trakcie robienia zdjęcia, no i przede wszystkim ogranicza nas długość ramion. Podo przyczepiamy i możemy odejść na odległość nawet 10 metrów.

Może nie jestem zagorzałą fanką robienia sobie tego rodzaju zdjęć, jednak Podo sprawdziło się na imprezach rodzinnych, gdzie nie wszyscy lubią być fotografowani stylem „chodź tu, zrobimy sobie selfie!", a dzięki kamerce umieszczonej w odpowiednim miejscu można zrobić nie tylko zdjęcia ustawiane, ale też bardzo spontaniczne. Nie miałam okazji testować jej na luźnej imprezie (jeszcze), ale myślę, że nierzucająca się w oczy kamerka, robiąca co jakiś czas zdjęcia w różnych momentach i z różnych miejsc, potrafi pokazać zabawę w innym świetle niż na zwykłych selfie.

Już samo używanie Podo wciąga i powoduje, że rośnie kreatywność związana z poszukiwaniem nowych miejsc mocowania, kątów i ustawień, dlatego pstrykanie (czy kręcenie) z tym gadżetem to już nie tylko produkowanie sobie kolejnych nudnych zdjęć z dzióbkiem, ale też spojrzenie na selfie z całkowicie innej, nowej, znacznie ciekawszej perspektywy.

komentuj

Ilustracje: Marcin Kosmowski

IFA - podsumowanie

Jacek Zięba

Redakcja MyApple po raz kolejny odwiedziła odbywające się w Berlinie od 1926 roku targi IFA. W stolicy Niemiec zaprezentowano ogrom nowych produktów - od pralek przez tostery aż po smartfony i komputery. W poniższym podsumowaniu tego wydarzenia postanowiłem jednak skupić się wyłącznie na produktach, które uznałem za interesujące dla Was - naszych czytelników.

Nowy smartwatch, który rzekomo ma współpracować z iPhone'ami, będzie łączył się z samochodami BMW, a także pozwoli użytkownikom na wezwanie pomocy przez funkcję SOS.

Acer Predator 21X

Nowy komputer Acera ciężko nazwać laptopem gamingowym, bo byłoby to zbyt skromne określenie. Ośmiokilowe monstrum zostało wyposażone w zakrzywiony 21,5-calowy ekran o rozdzielczości 2,5K, procesor Intel i7, dwie karty graficzne GeForce 1080, system eye-tracking, czteroterabajtowy dysk SSD, mechaniczną klawiaturę z odwracanym panelem numerycznym, pięć wiatraków chłodzących i system dźwięku 4.2.



Cena laptopa nie jest na razie znana, ale z całą pewnością przekroczy barierę 10 tysięcy. Do kogo jest skierowane to urządzenie? Jego mała mobilność wynikająca z dużych rozmiarów oraz sporej wagi zabiera mu atuty, jakie przeważnie komputer przenośny ma nad stacjonarnym odpowiednikiem. Niemniej jednak e-sportowcy z całą pewnością zainteresują się Predatorem 21X, który robi wrażenie swoim wyglądem, mocą i... poziomem głośności, jaki generuje system chłodzący. Urządzenie trafi do sprzedaży już w styczniu przyszłego roku.

Samsung Gear S3

Samsung zaprezentował w Berlinie swój nowy model smartwatcha – Gear S3. Urządzenie zadebiutuje w dwóch wariantach - Classic oraz Frontier - i trafi do sprzedaży w cenie zaczynającej się od 399 dolarów.

Smartwatcha wyposażono w zabezpieczone szkłem Gorilla SR+ ekrany Super AMOLED o przekątnej 1,3 cala i rozdzielczości wynoszącej 360x360 pikseli. Do zegarków trafił dwurdzeniowy procesor o taktowaniu 1 GHz oraz 768 MB RAM-u i 4-gigabajtowa pamięć.



W urządzeniu zastosowanie znalazł moduł GPS, moduł LTE, prędkościomierz i wysokościomierz. Samsung wprowadził również wsparcie dla technologii NFC i MST, zadbał także o to, aby zegarki były wodoodporne, a ich ekran cały czas pokazywał aktualną godzinę i podstawowe informacje.

Nowy smartwatch, który rzekomo ma współpracować z iPhone'ami, będzie łączył się z samochodami BMW, a także pozwoli użytkownikom na wezwanie pomocy przez funkcję SOS.

Trzeba przyznać, że nowy zegarek koreańskiego producenta robi świetne wrażenie. Ładny wygląd, długi czas pracy na baterii, duża liczba czujników biometrycznych i otwarcie się na dodatkowe smartfony z Androidem. Pozostaje mieć jedynie nadzieję, że z czasem jego wysoka na ten moment cena ulegnie obniżeniu.

W zamyśle azjatyckich producentów olbrzymi ekran lodówek ma pełnić rolę centrum cyfrowego życia całej rodziny i pozwalać na przekazywanie informacji, komunikację, podgląd pogody i kalendarza oraz innych informacji. Czy nowe rozwiązania się przyjmą? Pewnie niezbyt szybko, bo ich cena zaczyna się w przypadku Samsunga od 3999 zł.

Withings Steel HR

Podczas gdy większość producentów smartwatchy ściga się o zastosowanie coraz większej liczby czujników biometrycznych i coraz lepszych ekranów, Withings postanowił pójść własną drogą. Już dwa lata temu model Activité wyróżnił się na rynku elegancją, klasycznym cyferblatem i małą wskazówką, która pokazywała liczbę pokonanych w ciągu dnia kroków. Użytkownicy mogli ponadto skorzystać z prostej aplikacji, która pozwalała na analizę codziennej aktywności fizycznej.



W tym roku przejęty przez Nokię francuski producent zaprezentował na targach IFA model Steel HR będący ulepszoną wersją Activité. Zegarek otrzymał mały ekran, który informuje o połączeniach, wiadomościach i pulsie, a także czujnik tętna. Tym samym została zachowana klasyczna elegancja smartwatcha, a dodatkowo pojawiły się w nim warte uwagi dodatki. Nie sposób nie wspomnieć, że ładowany indukcyjnie Steel HR pozwala na 25 dni pracy na baterii. Jeżeli zdecydujemy się na wyłączenie wspomnianego wyżej ekranu, czas ten ulegnie podwojeniu. W podstawowej wersji urządzenie trafi do sprzedaży w cenie 180 dolarów dla mniejszego wariantu i 200 dolarów dla większego. Rynkowy debiut ma nastąpić pod koniec października.

Lenovo Yoga Book

Hybrydowy laptop bez klawiatury? Firmie Lenovo nie sposób odmówić braku innowacyjności w projekcie Yoga Book. Płaska i odpinana powierzchnia będąca dolną częścią urządzenia pozwala na robienie odręcznych

Ilustracja: Apple.com

notatek za pomocą rysika (w zestawie znajdziemy stylus firmy Wacom), ale może także wyświetlać klawisze klawiatury, które reagują na kilka stopni nacisku.



Urządzenie wyposażono w 10,1-calowy wyświetlacz Full HD, procesor Intel Atom X5, 4 GB pamięci RAM oraz 64 GB miejsca na dane. Cała konstrukcja mierzy niecałe 10 mm wysokości i waży zaledwie 680 gramów. Na rynku pojawią się dwie wersje Yoga Book - za wariant z Androidem zapłacimy około 1950 złotych, a za edycję z Windowsem 10 około dwieście złotych więcej.

Lodówki LG i Samsunga

Internet of Things zawitał do kuchni i otoczy opieką także nasze jedzenie. LG zaprezentowało na targach IFA lodówkę z systemem Windows, a Samsung z oprogramowaniem Tizen. Oba urządzenia łączą się z internetem, pozwalają na sprawdzenie swojej zawartości z poziomu smartfona, zostawienie na ekranie wirtualnych żółtych karteczek, a nawet zamówienie jedzenia.

W zamyśle azjatyckich producentów olbrzymi ekran lodówek ma pełnić rolę centrum cyfrowego życia całej rodziny i pozwalać na przekazywanie informacji, komunikację, podgląd pogody i kalendarza oraz innych informacji. Czy nowe rozwiązania się przyjmą? Pewnie niezbyt szybko, bo ich cena zaczyna się w przypadku Samsunga od 3999 zł.

Na koniec chciałbym odnieść się do samych targów, a raczej idei, jaka za nimi stoi. Jeszcze kilkanaście lat temu dziennikarze, którzy prowadzili relację z targów IFA, CES, MWC czy E3, byli jedynym źródłem wiedzy na temat nowych produktów. Internet zmienił ten stan rzeczy. Konferencje największych producentów są transmitowane na żywo, dokładne opisy produktów pojawiają się wraz ze zdjęciami bardzo szybko w sieci, a niejednokrotnie mamy do czynienia z sytuacją, gdy osoby piszące zawodowo o technologii mają dostęp do nowego produktu już przed jego premierą i recenzja pojawia się w internecie w dniu prezentacji. Czy to dobrze, czy źle? Na to pytanie nie umiem odpowiedzieć, ale wiem za to, że z roku na rok będzie organizowanych coraz mniej targów. CeBIT na glinianych nogach i martwe MacWorld są tego najlepszym przykładem. Nawet berlińskie hale Messe nie były w tym roku przepełnione w każdym zaułku wystawcami, czego jeszcze dwa lata temu nie można było powiedzieć. A szkoda, bo jednak możliwość obcowania z fizycznym produktem i z osobami, które stoją za jego promocją, a czasem i projektem, nadal wydaje mi się bardzo ważna.



Ilustracje: archiwum Producentów

komentuj

Computer 94 – Kolonia,
czyli nadzieja umiera ostatnia

Jaromir Kopp



Jesień 1994... od trzech lat pracowałem już na Macintoshach. Commodore ogłosił bankructwo ponad pół roku wcześniej (dokładnie w rocznicę moich urodzin). Nadal jednak ja i duże grono moich znajomych kurczowo trzymaliśmy się naszych Amig, a nawet jeszcze w nie inwestowaliśmy.



Coś na wzmocnienie morale,

czyli targi w Kolonii.

W połowie 1994 roku do mojej Amigi 1200 dokupiłem sprzętowy akcelerator GVP A1230 Turbo+ II, który czynił z niej prawdziwego demona szybkości! Procesor Motorola M68EC030 z koprocesorem arytmetycznym M68882 i 8 MB pamięci Fast RAM (razem 10 MB). To wszystko taktowane zegarem 40 MHz. Ówczesne PeCety sporadycznie miały więcej niż 1 MB, a ich 32/16-bitowe procesory były taktowane zegarami w okolicach 16–20 MHz. Nawet w pracy mogłem stawać w konkury z wszystkimi Macintoshami poza Quadrą 800 (Motorola M68040 33/66 MHz).

Jakby tego było mało, do kompletu dokupiłem Amigę CD32, czyli konsolę do gier z wbudowanym napędem CD 2x sprzętowo opartą o Amigę 1200, ale z dodatkowym układem graficznym Akiko chip zapewniającym sprzętową konwersję grafiki Chunky to Planar, czyli trybu, w którym bity koloru obrazu zapisywane były kolejno, na natywny tryb Amigi, gdzie kolor składany był z bitów znajdujących się na osobnych bitplanach-ekranach.

Commodore zbankrutował, ale nadal działały jego europejskie oddziały, wydawcy gier pokazywali nowe tytuły na Amigę, a profesjonalne programy jak Scala, Real czy Maxon 3D były rozwijane. Co jakiś czas na giełdę komputerową oraz demoscenę docierały budujące informacje o planach różnych firm na wznowienie produkcji Amig. Jednak czuło się nadchodzący koniec.

Jedną z większych komputerowych imprez w Europie, na której zawsze było dużo Amig, były targi Computer w Kolonii. Właśnie na ich edycję w 1994 roku kilka osób z wrocławskiej giełdy komputerowej postanowiło się wybrać. Dla niektórych była to szansa na dowiedzenie się „z pierwszej ręki” czegoś nowego o losach ich ulubionych komputerów, dla innych możliwość tańszego nabycia akcesoriów, programów czy samych komputerów. Reszta jechała w celach czysto handlowych, czyli tanio kupić i drogo sprzedać na giełdzie. Dla wszystkich była to przygoda.

Przypomnę, że Internet w zasadzie nie istniał, a na pewno nie miał wiele wspólnego z jego obecną formą, a płyt CD nie było jeszcze czym i na co kopiować.

> … po całym dniu na targach ruszyliśmy w drogę powrotną, z której najlepiej zapamiętałem piwo bezalkoholowe pomyłkowo zakupione za ostanie marki w przydrożnym sklepie, bo było tańsze.

Wynajętym busem wyruszyliśmy w drogę. Miałem już spore obycie z targami, ale w Polsce. Systematycznie - z racji obowiązków, ale i z chęcią - jeździłem na Infosystem i inne imprezy do Poznania lub Warszawy. Jednak duża impreza w Niemczech była wyzwaniem nie tylko logistycznym, ale i finansowym. Na szczęście miałem misję zakupienia dla znajomych kilku kart turbo Blizzard III do Amig 1200. Były one tańsze od mojej GVP i teoretycznie szybsze (50 MHz), lecz stosowały mocny „overclocking" procesora przeznaczonego do taktowania 33 MHz i nie miały koprocesorów. Ta misja pozwoliła w zasadzie sfinansować mój wyjazd. Sam najbardziej chciałem zakupić „hit" na Amigę CD32, grę Microcosm, oraz zdobyć autograf Freda Fisha na którymś z jego dysków.

Atmosfera na targach była budująca, choć targi nie były dedykowane jednej platformie, to znaczną część powierzchni zajmowały stoiska z akcesoriami, rozszerzeniami i oprogramowaniem do Amigi. Na targach pojawiły się informacje o następcy „tysiącdwusetki" będącym w planach oddziału Commodore UK, który miał być wyposażony w procesor RISC (prawdopodobnie PowerPC) 25 razy szybszy od tego w poprzedniczce. Jak czas pokazał, na zapowiedziach się skończyło.

Swój plan zakupowy zacząłem realizować od nabycia kart turbo. Nie było to łatwe, bo sprzedawały się jak ciepłe bułeczki, a stoisko Blizzard było oblegane. Następnie udałem się na poszukiwanie Freda Fisha. Był on „ozdobą" stoiska firmy sprzedającej, o ile dobrze pamiętam, głównie zestawy czcionek. Niestety spóźniłem się i najlepsze dyski z kolekcji Fisha już „wyszły" i musiałem się zadowolić zbiorem fontów, aby dostać na nim jego autograf. Czcionki, choć polskie ogonki musiałem do nich dorabiać, nawet czasem się przydawały, a i tak najcenniejszy był podpis. Jeżeli nie kojarzycie postaci Freda Fisha, to już śpieszę wyjaśnić. Był on programistą, ale zasłynął z wydawania zbiorów najpierw dyskietek, a potem dysków CD z oprogramowaniem freeware na Amigę. Wydał ich w sumie ponad tysiąc.

Pełni wrażeń, a niektórzy również z torbami wypełnionymi sprzętem, po całym dniu na targach ruszyliśmy w drogę powrotną, z której najlepiej zapamiętałem piwo bezalkoholowe pomyłkowo zakupione za ostatnie marki w przydrożnym sklepie, bo było tańsze. Takie pomyłki często się zdarzały mniej obytym „w świecie" Polakom.

Nadzieja jednak umarła… po roku.

Znajomi, chcąc mi dokuczyć, pytali: „kiedy kupujesz PeCeta". Miałem na to jedną odpowiedź: „jak już będę musiał, to kupię Macintosha" i jak być może wiecie, w 1995 roku sprzedałem wszystkie Amigi i dodatki do nich (poza monitorem VGA) i za zgromadzone w ten sposób środki zakupiłem Macintosha LC 630, stając się pełnoprawnym Mac Userem również w domu.

Ilustracje: Intro Microcosm, Amiga - Wikipedia

Na naukę nigdy nie jest za późno,

czyli sześć miesięcy ze Swiftem

Krystian Kozerawski

Na naukę nigdy nie jest za późno, bo człowiek uczy się przecież całe życie. Powiedziałem to sobie pod koniec ubiegłego roku. Mając 41 lat, postanowiłem nadrobić zaległości z przynajmniej ćwierćwiecza i nauczyć się programować.

To właśnie pod koniec lat 80. stukałem na klawiaturze mojego Atari 65 XE i pożyczonego ZX Spectrum proste programy w Basicu. Trudno było jednak nazwać nauką przepisywanie prostego kodu opublikowanego w Bajtku, Komputerze (rzadziej) czy wydawanym na zwykłym gazetowym papierze magazynie IKS (skrót od Informatyka Komputery Systemy). Niewiele się z tego przepisywania nauczyłem. Poza prostymi instrukcjami w Basicu, na większą część kodu składały się długie linie liczb właściwego programu napisanego w języku maszynowym. Szybko więc dałem sobie z tym spokój.

Po latach recenzowania aplikacji na Maca, iPhone'a czy iPada napisanych przez innych chęć poznania tej drugiej strony i ciekawość tego, jak to jest pisać własne programy, wzięła górę. Wybór języka programowania i platformy był w tym wypadku oczywisty: Swift...

Być może potrzebowałem dwudziestu lat, by dojrzeć do tego tematu? To też, tak naprawdę jednak poczułem, że stanąłem w miejscu i zwyczajnie pragnąłem ruszyć do przodu ku nowym wyzwaniom. Po latach recenzowania aplikacji na Maca, iPhone'a czy iPada napisanych przez innych chęć poznania tej drugiej strony i ciekawość tego, jak to jest pisać własne programy, wzięła górę. Wybór języka programowania i platformy był w tym wypadku oczywisty: Swift, nowy język dla iOS, macOS, watchOS i tvOS, słowem wszystkich urządzeń Apple, na które można pisać programy.
Będąc zupełnie zielonym, z wyjątkiem może absolutnych podstaw programowania, a więc rozumienia, czym są zmienne, stałe, pętle i instrukcje warunkowe, zabrałem się za naukę od podstaw. Po niemal dziesięciu miesiącach zaczynam tworzyć pierwsze własne programy z zamiarem udostępnienia ich w App Store, choć daleki jestem jeszcze od nazywania siebie deweloperem. Trudno też, bym dzielił się z Wami wiedzą na temat samego programowania. Podejrzewam, że wśród czytelników jest wielu świetnych programistów. Pragnę jednak podzielić się z Wami doświadczeniami zebranymi przez te dziesięć miesięcy, a jest ich sporo. Myślę, że przydadzą się one tym z Was, którzy dopiero myślą o nauce programowania, a szczególnie Swifta, wprowadzonego dwa lata temu nowego języka, który docelowo zastąpić ma Objective-C.

Składniki:

- dyscyplina,
- samozaparcie,
- dobra muzyka tła i dobre słuchawki

Niezależnie od tego, czego się uczymy, musimy do procesu nauki podchodzić z dużą dyscypliną i samozaparciem, zwłaszcza jeśli uczymy się sami. Założyłem, że wygospodaruję każdego dnia od jednej do trzech godzin na naukę programowania. Pewnie, że w tygodniu poświęcenie na naukę więcej niż godzinę lub dwie graniczy z cudem. Pisze to osoba, która pracuje w domu i której czas pracy jest w miarę elastyczny (nie jest też określony np. od 8:00 do 16:00). Często, kiedy udało mi się już usiąść przed komputerem i poświęcić nauce, miałem za plecami dwójkę moich synów bawiących się klockami czy oglądających jakiś film na stojącym obok mojego biurka telewizorze. Nie są to warunki sprzyjające nauce. Na szczęście na wyciągnięcie ręki mam dobre, izolujące mnie od dźwięków otoczenia słuchawki, z których zwykle sączy się muzyka tła, na ogół jest to jakaś płyta Vangelisa albo - szerzej - muzyka

filmowa. W ten sposób udało mi się, oczywiście z licznymi wyjątkami, poświęcić przynajmniej godzinę dziennie na naukę programowania. Wyjątkami są różne wyjazdy służbowe i prywatne, na których zwyczajnie uczyć się nie da.

Jeśli więc sami uczycie się już Swifta i macie poważne problemy ze zrozumieniem pewnych pojęć, nie zrażajcie się, nie rezygnujcie. W tym wypadku porównałbym naukę programowania do nauki tradycyjnego języka. Zwykle bowiem trzeba na blachę wkuć zasady gramatyki, konstrukcje zupełnie nam obce i niezrozumiałe.

Ogromnie ważnym elementem, w moim przypadku decydującym o sukcesie całego przedsięwzięcia, jest samodyscyplina i samozaparcie. Potrzebne mi były one do pokonywania licznych przeszkód, jakie spotkałem na swojej drodze. Ich natura jest różnorodna, od własnego lenistwa, diabełka podpowiadającego z tyłu głowy, że już wieczór i lepiej się zdrzemnąć, przez różnego rodzaju błędy w materiałach szkoleniowych (o czym piszę w dalszej części), po nierozumienie pewnych pojęć, często wręcz na poziomie abstrakcyjnym - programowanie, tak jak matematyka, wymaga abstrakcyjnego myślenia. Oczywiście, jeśli czegoś nie rozumiecie, nie oznacza od razu, że jesteście pozbawieni takiej zdolności. Często jednak pewne pojęcia wyjaśnione są ogólnikowo i zwyczajnie trudno je zrozumieć. Sam wielokrotnie wytężałem mój mózg, próbując zrozumieć coś, i dopiero w którymś z kolejnych podręczników autor wyłożył to niemal tak jak dziecku. Wspomnę tutaj np. wyjaśnienie pojęcia określonego typu danych, jakie przyjmować mogą zmienne lub stałe w języku Swift, czy pojęcia zmiennych opcjonalnych, które mogą te dane zawierać lub nie. I tak, autor jednego z podręczników przedstawił zmienne opcjonalne jako pudełko, którego zawartość należy najpierw wyjąć, by móc ją wykorzystać. To stosunkowo błahe problemy. Zdecydowanie trudniej było mi zrozumieć i przyznaję, że do dzisiaj nie jestem w stanie do końca ogarnąć protokołów i domknięć w języku Swift (stosowane są też w innych). Do tych pierwszych nasz kod musi stosować się, jeśli ma posiadać pewną określoną funkcjonalność, te drugie to z kolei bloki kodu umieszczane często jako parametry funkcji, których wykonanie przesunięte jest w czasie. Nawet opisując je, mam pewną trudność i nie jestem do końca pewien, czy to, co napisałem, jest prawdą. Niezależnie jednak od tego, że myśląc o protokołach czy domknięciach, dalej drapię się w głowę, nauczyłem się ich używać i oswoiłem się z nimi, i wiem już, kiedy muszę je stosować. W moim przypadku problemy ze zrozumieniem tych pojęć niemal zniechęciły mnie do dalszej nauki. Zacisnąłem jednak zęby i brnąłem dalej, przerabiałem lekcje po dwa, trzy, a nawet cztery razy, by wrócić do nich po miesiącu lub dwóch.

Jeśli więc sami uczycie się już Swifta i macie poważne problemy ze zrozumieniem pewnych pojęć, nie zrażajcie się, nie rezygnujcie. W tym wypadku porównałbym naukę programowania do nauki tradycyjnego języka. Zwykle bowiem trzeba na blachę wkuć zasady gramatyki, konstrukcje zupełnie nam obce i niezrozumiałe. Z biegiem czasu, stosując je, kiedy są potrzebne, można się z nimi oswoić, a ich zrozumienie przychodzi samo.

Czas, w którym zdecydowałem się podzielić z Wami moimi doświadczeniami, nie jest przypadkowy. Zwłaszcza jeśli chodzi o tak mło-

dy i wciąż rozwijany język, jakim jest Swift. Co roku pojawia się jego nowa wersja różniąca się składnią, a zmiany te mogą stanowić kolejny problem dla osób, które rozpoczęły naukę kilka miesięcy wcześniej. Dlatego naukę Swifta najlepiej rozpocząć teraz, kilka tygodni po pojawieniu się nowej wersji i korzystać ze sprawdzonych źródeł i podręczników napisanych przez autorów, którzy poważnie podchodzą do sprawy i zapewniają ich aktualizację do obecnej wersji języka. Większość z nich już została zaktualizowana. Niestety, w internecie znaleźć można masę różnego rodzaju krótkich „dzikich" samouczków, odnoszących się do starszych wersji Swifta. Próba korzystania z nich może nie tylko namieszać w głowie, ale i skutecznie zniechęcić do dalszej nauki, a przecież nauka programowania ma zarówno stymulować, jak i dawać radość. Warto zatem korzystać z takich podręczników, które uczą, a jednocześnie dają satysfakcję z ukończonych aplikacji - te ostatnie często można wykorzystać na co dzień. Ja sam z czystym sumieniem mogę polecić Wam niżej przedstawione pozycje. Muszę jednak zaznaczyć, że wszystkie one napisane są po angielsku. Do dzisiaj nie znalazłem podręcznika do nauki Swifta w języku polskim, co oczywiście nie oznacza, że takowego nie ma.

Jedyna rzecz, do której mógłbym się przyczepić, to długość rozdziałów. Na każdy z nich potrzeba przynajmniej paru dni, choć lektura i przerobienie zawartego w niektórych rozdziałach materiału może zająć nawet tydzień.

iOS Apprentice

To obszerny kurs programowania w Swifcie oparty na przykładzie czterech projektów aplikacji, od stosunkowo prostej gry pod tytułem Bull's Eye, w której gracz musi wskazać na suwaku zadaną losową wartość, przez bardziej rozbudowane, jak lista rzeczy do zrobienia, notatnik miejsc wykorzystujący geolokalizację i zapisywanie danych do bazy danych (za pomocą CoreData), po przeglądarkę zawartości sklepu iTunes. Każdy z projektów to osobny rozdział i osobny dokument PDF. Całość opisana jest bardzo prostym językiem, wiele pojęć trudnych do zrozumienia przez początkującego wyjaśnionych jest w sposób przejrzysty. Projektując poszczególne aplikacje, czytelnik poznaje postawy języka Swift, obsługi Xcode i projektowania programów, wszak nie ogranicza się to tylko do samego kodowania.

Jedyna rzecz, do której mógłbym się przyczepić, to długość rozdziałów. Na każdy z nich potrzeba przynajmniej paru dni, choć lektura i przerobienie zawartego w niektórych rozdziałach materiału może zająć nawet tydzień. Może to skutkować pewnym znudzeniem i znużeniem, zwłaszcza wtedy, kiedy czytelnik zderzy się z czymś, czego nie rozumie. To dlatego tak ważne jest samozaparcie i dyscyplina. Nagrodą są ciekawe aplikacje, z których można później normalnie korzystać i to do tego z dużą satysfakcją.

iOS Apprentice to jeden z najlepszych moim zdaniem podręczników do nauki Swifta dla początkujących, jakie dostępne są w sieci.

Cena: 54,99 dolarów.

... jak każdy dobry kurs, także i ten opiera się na projekcie aplikacji, której konstruowanie powinno przynieść dużo satysfakcji. W następnych rozdziałach powstają kolejne jej elementy: interfejs użytkownika oparty na widoku tabeli, kod podstawowej funkcjonalności oraz wykorzystanie iCloudKit.

Beginning iOS 10 Programming with Swift

To kolejny podręcznik wart polecenia. Jego autor prostym językiem opisuje podstawy programowania w języku Swift. Pierwsze rozdziały to wprowadzenie do Xcode oraz podstawowych pojęć jak ViewController, elementy widoczne na ekranie itp. Simon NG - autor tego podręcznika - w bardzo prosty sposób tłumaczy też zasady automatycznego layoutu (Auto Layout) oraz stosów (Stack View), ułatwiających projektowanie interfejsów uniwersalnych aplikacji przeznaczonych zarówno dla iPhone'a, jak i iPada. Tak jak każdy dobry kurs, także i ten opiera się na projekcie aplikacji, której konstruowanie powinno przynieść dużo satysfakcji, a także radości. W następnych rozdziałach powstają kolejne jej elementy: interfejs użytkownika oparty na widoku tabeli, kod podstawowej funkcjonalności (obrazki, lokalizacja, mapy, ocenianie) oraz wykorzystanie iCloudKit.

Cena: 39 dolarów
(darmowa wersja web dostępna online)

Hacking with Swift, Paul Hudson

To zdecydowanie najbardziej rozbudowany pod względem objętości materiału, a jednocześnie najbardziej przystępny podręcznik z tych, które miałem okazję przerobić. Jego autor podszedł do tematu inaczej niż poprzednicy. Niemal każdy z rozdziałów, a jest ich prawie 40, to osobny projekt aplikacji. Użytkownik poznaje nie tylko podstawy programowania w Swifcie, a więc składnię języka, podstawowe typy interfejsów użytkownika, ale także wiele zaawansowanych technologii i frameworków. Tworzy w SpriteKit w pełni grywalne gry, z których kilka to odpowiedniki popularnych tytułów z App Store (np. Fruity Ninja), uczy się wykorzystywać beacony (niewielkie boje sygnałowe), pobierać i parsować treści z kanałów RSS czy korzystać z zabezpieczeń biometrycznych (TouchID).

Każdy z rozdziałów/projektów można przerobić w jeden dzień, dzięki temu, przy dobrej organizacji czasu, podręcznik można przerobić w kilka tygodni. Hacking with Swift dzięki zakresowi materiału to pozycja, za którą śmiało mogą zabrać się zarówno początkujący adepci programowania, jak i osoby, które pierwsze kroki mają już za sobą.

Cena: 30 dolarów (darmowa wersja web dostępna online)

komentuj

Ilustracja: Ikona Swift

szybka

szybka

.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

AUTORYZOWANY SERWIS
MyApple
www.MyApple.pl

już 40 000 napraw!

